平成8年7月31日発行第1巻第1号

季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1996 VOL.1 SUMMER

他のゲーム誌ではゼッタイ読めない

爆裂企画満載!!

こんなに安くて、長く遊べて、しかも楽しい！ 中古RPGは宝の山だ！

500円で1ヵ月遊べるRPG

スウィートホーム（ファミコン） レンタヒーロー（メガドライブ）
川のぬし釣り 自然派（PCエンジン） ラブクエスト（スーパーファミコン）
カードマスター（スーパーファミコン） ミステリューム（ゲームボーイ）
ソウルブレイダー（スーパーファミコン） ミネルバトンサーガ（ファミコン）
百の世界の物語（ファミコン） きぐるみ大冒険（スーパーファミコン）
ダブルダンジョン（PCエンジン） カエルの為に鐘は鳴る（ゲームボーイ）
ソウル&ソード（スーパーファミコン） ヴァーミリオン（メガドライブ）
チャイルズクエスト（ファミコン） ネコジャラ物語（ゲームボーイ）
ムーンライトレディ（PCエンジン） ガイア幻想紀（スーパーファミコン）

思わず吹き出してしまうようなバカゲーを大紹介！

バカゲーを美味しく食べよう！

美食戦隊薔薇野郎 マインドシーカー
アイドル八犬伝 東方見文録
ゴルビーのバイブライン大作戦 パチスロラブストーリー

確実に入手できる名作が盛りだくさん！

今こそファミコンディスクシステム！

バレーボール ファミコン探偵倶楽部PARTII
クレオパトラの魔宝 ザナック
メトロイド エキサイティングビリヤード
スマッシュピンポン ゼルダの伝説

深夜営業がウレシイ 買い取り価格地域No.1を 目指す太っ腹店

ファミコンショップJOY 西新井店

東京都足立区西新井３－３－２１
ＴＥＬ　０３－３８９９－４５６６
営業時間１２：００～２４：００（年中無休）
※品川区に大井店もあります。

なんでも気軽に相談できる、街のゲーム情報発信基地

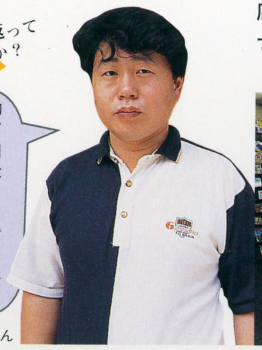
本店の品川に続くファミコンショップＪＯＹ西新井店。この夏でオープン２年半を迎える２号店だ。入り口内側に置かれた４台のアーケードゲーム機もあってか、終日にぎわっているそうだ。ゲームソフト以外にも「ドラゴンクエストバトルえんぴつが売れてます」とオーナーの平山さん。聞けば近くに大きな団地群があるという。なるほど、これは子供たちがたくさん来そうだな…と思ったらサラリーマンやご夫婦なんかも意外に多いそうだ。１２時から２４時まで営業してるから、残業帰りのヤングサラリーマン諸氏にもありがたいお店だ。

店内には新世代機、スーパーファミコンソフトを中心に、中古と新品モノがおよそ１,２００タイトルぐらい。ピシっと整理してジャンル分けしたディスプレイがイイじゃないですか。ＲＰＧの中古ソフトが結構充実してますぞ。聖剣伝説が８８０円ね、なるほどなるほど。ガンダムものが結構人気あるそうです。「でも最近、スーファミがちょっと弱いね」と語るオーナーの平山さん。新世代機ソフトの人気に押され気味のようだ。そんな平山さんが期待をかけるのが現在発売中のNintendo６４だ。こちらＪＯＹさんでも５０台分の予約は、即日終了だったという。

「この２～３年で業界は変わります。新ハード、新ソフト、通信…とありますからね。ただどういう方向に行くかはまだわかりません。任天堂さんにとにかく頑張ってほしいですね」。こう語る平山さんの表情は、Ｎ６４にかける意気込みと期待の大きさを感じさせるものだった。

「ウチは地域Ｎｏ.１の買い取り価格を目指してます」と太っ腹なＪＯＹさん。西新井大師という立地といい、お店の雰囲気といい、アットホームな街のお兄さん的なお店。「品川店もヨロシク」と店長さんからの伝言でした。

キチンと整理されたディスプレイ。充実する攻略本の数々。24時まで営業してるから、夜に突然ゲームしたくなっても安心だ。



オーナーの平山さん

うかがった時はお留守だったけど、いつもは女性の店長さんとバイトの田森さんが対応してくれるそうだ。なんでも聞いちゃおう。

中古ソフト価格表（'96年6月7日現在）

機種	タイトル	価格
ＳＦＣ	クロノトリガー	￥1,980
ＳＦＣ	ミスティックアーク	￥1,480
ＳＦＣ	ロマンシング サ・ガ２	￥780
ＳＦＣ	バハムートラグーン	￥2,980
ＳＦＣ	シムシティ２０００	￥3,980
ＳＦＣ	タクティクスオウガ	￥4,480
ＳＳ	バーチャファイター	￥880
ＳＳ	セガラリーチャンピオンシップ	￥3,980
ＰＳ	Ｄの食卓	￥4,980
ＰＳ	スナッチャー	￥2,980

※取材は'96年6月7日に行いました。

SERVICE & SYSTEM

スタンプカードがあり、２,０００円のお買い上げで１スタンプを押すシステム。５０個たまると２,０００円の割引が受けられるから、このカードはいつもサイフに入れておこう。

ユーズド・ゲームズ

CONTENTS

1996 SUMMER VOL.1

Photographer：Seiji Tonomura CG Work：Kazuhiro Osakabe
Cover Design：Ken Kaneko Logo Design：brahuman co,.ltd Art Direction：Toshiaki Ishii

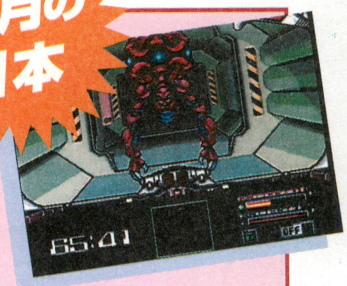
創刊企画 「中古」は本当に「悪」なのか？ 4

こんなに安くて、長く遊べて、しかも楽しい！ 中古RPGは宝の山だ！

500円で1ヵ月遊べるRPG 8

川のぬし釣り 自然派…… 10
スウィートホーム…… 14
ラブクエスト…… 18
レンタヒーロー…… 22
ミステリューム…… 26
カードマスター…… 28
ソウルブレイダー…… 30
ミネルバトンサーガ…… 32
百の世界の物語…… 34
きぐるみ大冒険……36
ダブルダンジョン……38
カエルの為に鐘は鳴る……39
ソウル&ソード……40
ヴァーミリオン……41
チャイルズクエスト……42
ネコジャラ物語……43
ムーンライトレディ……44
ガイア幻想紀……45

今月の1本



デッドヒートスクランブル……84
半熱英雄……86
レッスルボール……88
サイレントデバッカーズ……90
えりかとさとるの夢冒険……92

思わず吹き出してしまうようなバカゲーを大紹介！

バカゲーを美味しく食べよう！ 美食倶楽部 バカゲー専科 52

美食戦隊薔薇野郎……54
マインドシーカー……56
東方見文録……58
アイドル八犬伝……60
ゴルビーのパイプライン大作戦……62
パチスロラブストーリー……63

確実に入手できる名作が盛りだくさん！

今こそファミコンディスクシステム！ 67

バレーボール……70
ファミコン探偵倶楽部 PARTII……72
クレオパトラの魔宝……74
ザナック……76
メトロイド……78
エキサイティングビリヤード……79
スマッシュピンポン……80
ゼルダの伝説……81
入手方法……82

連載

ゲームクリエイターズインタビュー
「森川幸人」…… 50
プレミア探検隊
「マジカルチェイス」…… 64
ハードの悲劇
「PAX パワーグローブ」…… 66
読者コーナー
「愛さえあればだいじょーぶ」… 94
次号予告…… 98

MAKING OF FRONT COVER

1 懐かしいブリキのバイク&サイドカーが今号の表紙素材です。

2 スプレーでミントグリーンに塗り、トップのライトを強め、艶を出して撮影。

3 フォトショップで透明感を強調。ハイライト、シャドー部分を追加し完成。

「ユーズド・ゲームズ」創刊企画

「中古」は本当に「悪」なのか？

「ファミコン」登場とともに産声をあげ、最近は悪いイメージに傾きつつある「中古ゲームソフト」市場。はたして本当に「悪」なのだろうか？　中古ゲームソフトの存在意義をユーザーの観点から考察する！

決して価格の安さだけではない。中古ゲームソフトはユーザーにとって「宝の山」だ！

中古ゲームソフトは「良くないモノ」？

いきなりですが、読者のみなさんは「中古ゲームソフト」に対して、どんなイメージをお持ちになっているでしょうか？

「誰が使ったかわからないし、不潔そう」

「説明書にポテトチップスのかけらがはさまってたりしてると、それだけで触りたくないなぁ。たまに怪しい毛がはさまってることも・・・」

「バッテリーバックアップの電池切れも心配だしね」

「何か中古を買うのはメーカーの人に悪い気がして・・・」

と、良くないイメージや意見をお持ちの方もいるでしょう。

また最近、ゲーム業界の一部では、「中古ゲームソフトは悪いものだ」という方向へ傾いているようです。

例えば「プレイステーション」。発売当初から「中古市場をプレイステーションでは作りません」と、発売元である「ソニーコンピュータエンタテインメント」は宣言しています。

実際、プレイステーション用ソフトの中古販売をしているお店は少ないのが現状です。すでに形成されていた、ゲームソフトの中古市場を認めないとする方針は、ある意味、中古市場を「良くないモノ」と位置づけているからでしょう。

また、'９６年５月１６日に、コンピュータソフトウェア著作権協会は「中古ソフトの販売問題に関する見解」を発表しました。

「ゲームソフトはプログラム、映像の著作物であり、著作権法上保護されています。発売元のゲームソフトメーカーは著作権法上、中古品の売買の禁止や許諾などをコントロールする権利を擁しています。つまり、現在の中古ゲームソフトの販売は著作権法に抵触しており、違法行為なのです」という内容の見解です。

その意識が反映されてか、最近発売されたゲームソフトの中には、パッケージに「中古販売を禁止する。認めない」という断り書きが併記されたゲームフトも見かけるようになりました。これらは、いずれもメーカー側からの意見です。確かに、中古売買されるゲームソフトの利益は一銭も発売元のメーカーに入らないわけで、その主張は理にかなった真っ当な意見と言えるでしょう。

しかし、それほどまで「中古ゲームソフト」の存在は「悪」なのでしょうか？　ゲームソフトの最終的な受け手であるユーザーの観点に立って「中古ゲームソフト」を考察してみましょう。

中古ゲームソフト法制上では？

では実際に、法制上では「中古ゲームソフト」はどういう扱いになっているのでしょうか。中古売買に関して、専門家にお話をうかがってみました。

「中古売買に関して言えば、個人の所有物であれば、基本的に法的な規制はありません。商業目的の場合、事業主が故物売買の免許を取得した上で、認可の範囲内での事業が許可されてい

中古市場が新品の市場に悪影響があるかは正直わかりません

任天堂株式会社　広報室

「中古ゲームソフト」は、メーカーにとってどういう存在なのだろうか。多数のゲーム機、ゲームソフトを発売し、ゲーム業界の牽引役も担っている「任天堂」に、中古ゲームソフトに関してアンケートに答えてもらった。

Q1 現在の中古ゲームソフト市場は、新品の市場に悪影響を与えていると思いますか。

――この件については、正直分かりません。

Q2 過去に発売されたゲームソフト（例：ファミコンで発売されたソフト）をユーザーが購入したい、あるいは小売店が仕入れたいと問い合わせがあった場合、御社ではどのような対応をされていらっしゃいますか。

――当社に在庫がない場合は、ユーザーなり小売店さんには、市場で探していただく以外に仕方ありませんとお答えしています。

Q3 いわゆる「バグ」のあるゲームソフトが発売されてしまった場合、御社ではユーザー、小売店に対してどのような対応をされていらっしゃいますか。

――記憶しているかぎりでは、当社のゲームソフトでバグの出たものはありません。特定の商品で、固有の不具合が出た場合は検査して交換などをしています。

Q4 中古ゲームソフトは価格が安く、それが購入時の敷居を低くし、ユーザーが享受できるメリットの一つ。それが、ひいてはゲームソフト市場に好影響を与えていると思われます。御社ではどうお考えになられますか。

――そういう場合もあると認識しています。

Q5 中古ゲームソフトは、ゲームソフト市場にとって必要のないものとお考えですか。

――そうは断言できません。

ます。例えば、自動車や不動産などがそうですね。つまり、世の中にある物品の中古売買は法制上認められているわけです。ただ、生命に関わる場合―人身売買などがそうですが―に関しては法で罰せられます」

では、著作権と中古売買の関係についてはどうなのでしょうか？

「ゲームソフトに関しては、過去の訴訟において“インベーダー”でプログラムの著作物として、“パックマン”で映画の著作物としての著作権利が認められています。これらは、いわゆる“商目的とコピー”に関連した判例です。ただ、この判例が中古売買の規制に結びつくかどうか…これに関しては、司法上の判断が出ていないので、何とも言えません」

どうやら、著作権と中古売買の関係は法制上では曖昧な存在のようです。また、違法性があるのならば、（各メーカーごとに訴訟があったにせよ）なぜ今まで中古市場を野放しにしてきたのか、という疑問も感じます。

法制上の問題はどのように解決されるのか、現在ではっきり言えません。

価格面以外の中古ゲームソフトの存在意義とは？

では、「中古ゲームソフト」はユーザーにとってどういうものなのでしょうか？

もちろん「価格の安さ」は大きなメリットの一つです。新世代機の登場で、新品ソフトの価格が安くなったとは言え、高額商品であることは違いありません。新品よりも価格が安い中古は、購入時の敷居を低くし、ユーザーの購買欲を刺激する作用があります。

また、価格面以外にも3点、大きなメリットがあります。1点は「ユーザーサービス」として。2つ目は「口コミによる新たなユーザーの獲得」。そして3点目は「新規ユーザーの開拓」。以下、この3点を考察してみましょう。

「ユーザーサービス」としての中古ゲームソフト

例えば、ファミコンソフトの「ゼビウス」が動かなくなったとします。発売から１２年以上もたちますが、現在でも名作と言われるシューティングゲームです。ぜひ手元に残しておきたい。カートリッジの端子に「魔法の息」を吹きかけたり、カートリッジを振るなど何とか復活を試みても、残念ながら蘇りません。新品を購入するべく、秋葉原ゲームショップめぐりをしても、あるのは「ナムコミュージアムＶｏｌ．２」に収録された「ゼビウス」だけ。新たに一つのゲームソフトに３万円近くも出費する余裕はとても無い・・・。

つまり、発売から１０年以上もたってしまったソフトを新品で購入する手段は、事実上、中古に頼るしかないのです。

また、「ドラクエ」「ＦＦ」などの大作ソフトが発売日に購入できなかった、とします。あまりの人気に１週間たっても購入できない。「買えない」とわかると、どうしても欲しくなるのが人間の性。そんな時に、中古で販売されているのを発見したら、そのままソフトを手に、レジに直行してしまうのではないでしょうか。

このように、「中古ゲームソフト市場」は、メーカーが対応しきれない、ユーザーの購買欲求に対する「サービス」として機能している側面があると言えるでしょう。

ゲームの多様性を育てる土壌と、口コミによる「敗者復活」

また、広い目で見てみると、中古市場がゲーム市場全般にとって好影響を与えているということも見逃せない事実です。

普通、ゲームソフトを買う際には、雑誌の紹介記事などの情報を基に購入することが多いかと思います。ところが、雑誌などで大きく扱われるのは、いわゆる「大作や続編モノ」がメインです。

一方、意欲作や実験的な試みをしたゲームは、それが大きなメーカーのものでない限り扱いが小さく、話題になることもありません。たまたま目に止まった小さい記事を見て、興味を持っ

中古は価格だけでなく、品質や情報の提供が必要

(株)メッセサンオー コンシューマ仕入担当　稲越一之氏

実際、ゲーム業界では「中古ゲームソフト」はどのようにとらえられているのだろうか。ユーザーに一番近いゲーム業界「ゲームショップ」。メッセサンオーの稲越一之氏に、中古ゲームソフトに関してアンケートに答えてもらった。

Q1 現在の中古ゲームソフト市場は、新品の市場に悪影響を与えていると思いますか。

――悪影響ではなく、好影響を与えていると思う。正規（定価）の値段を支払う価値のないソフトが増えすぎている昨今、くだらないものしか作れないポリシーの無いソフトメーカーの淘汰に役立っていると思う。

Q2 最近、中古ゲームソフトの扱いに関してゲーム業界が揺れ動いています。御店はこの問題についてどのように考えていらっしゃいますか。

――「公正取引委員会」が、本当に中古について立ち入り検査したかはわからないが、そもそもＴＶゲームソフトをいつまでも映画と同じものとして扱っている法解釈自体に無理があるのではないか。

Q3 中古ゲームソフトは価格が安く、それが購入時の敷居を低くし、ユーザーが享受できるメリットの一つ。それが、ひいてはゲームソフト市場に好影響を与えている部分も存在すると思われます。御店ではどうお考えになられますか。

――価格が安いだけでは、ゲーム市場に好影響を与えているとは思っていない。確かに、価格面だけを見ているユーザーもいるかも知れないが、それでは「安かろう悪かろう、高かろう良かろう」の理論になってしまう。もともとルールのない中古市場だけに、敷居が低くなるのは良いことだが、気が付いたら地下室に入っていた、なんてことにならないように気を付けたい。

Q4 中古ゲームソフトは、ゲームソフト市場にとって必要のないものとお考えですか。

――流通問題をハードメーカーにまかせているソフトメーカーほど、中古は違法だと言っているような気がするが、儲けばかりに目がいって新世代機が出ればすぐに開発ラインを移行してしまう。そんな忘れられた旧世代機ユーザーが楽しむためには中古しか残されていないので、必要であると考える。

Q5 その他、中古ゲームソフトに関してご意見がありましたらお願いいたします。

――世間の目は、いまだに中古品は質が悪いとの認識が多い。事実そのような商売をしている所も多く存在している。しかし、フリーマーケットやインターネットの普及により、近い将来そのような店は淘汰されてしまうだろう。中古ゲームショップも価格だけでなく、品質や情報など今以上の工夫が必要になってきているのではないか。

ても、1万円近くを出して勝負する気にはならないことでしょう。しかし、中古の値段が安く、購入時の敷居が低ければ、ユーザーの購入意欲を刺激します。また、それが面白ければ、口コミによってもう一度新品が売れる余地があります。

ここ最近の好例として、『アンジェリーク』があげられるでしょう。

発売当初は実売数が少なく、正直、中古の値段は高額ではありませんでした。ところが、パソコン通信などで話題になり、中古の値段が高騰したのです。その後、新品が再出荷されたり、様々なゲーム機に移植されるなど、大きな展開に結びつけることができました。

この現象を考えると、やはり、口コミで広がる一歩前に、まずなるべく多くのユーザーの手に渡らなければ話題にはなりません。中古ソフトは、この現象に少なからず貢献していたのではないでしょうか。

このような、いわば「敗者復活」をさせてくれるのも中古ゲームならではです。その結果、売れるものだけ作ればいいという傾向を軽減し、いいものなら売れるという雰囲気が生まれ、多種多様なゲームが生まれるのではないでしょうか。

新規ユーザーの開拓に貢献

「高いゲームソフト」を何本も買うのは、子供でなくても厳しいことです。無理をして初めて買ったゲームが面白くなかったら、その人はもうゲームにはお金を使わずに、他のことに費やすでしょう。しかし、ゲームを中古で売ることによって、いくらかのお金を得て、それで別のゲームを買えるのなら、ショックも和らぎますし、ゲームに触れる機会も増すというもの。

このような「いらないゲームを売って欲しいゲームを買う」という行為は、ゲームユーザーの数を増やすことに貢献している側面もあります。

例えば、子供が親にゲームを買ってもらうときに、価格面の影響は大きいと思います。親は「子供のおもちゃ」にそれほどの金銭は投じられないからです。子供達が将来のゲーム市場の主要な顧客になるのですから、彼らをゲームユーザーとして引き留めている中古市場の功績は大きい。言ってみれば、「安い中古ゲームが種をまき、新作のゲームが収穫をする」という構図が成り立っているのではないでしょうか。

ユーザーあってのゲームソフト市場

確かに、「中古ゲームショップ」が林立した当初は、ソフトのコピーやレンタルを行ったり、不当に買いたたいたりするなど、違法性の高い問題のある店が存在していたのも事実です。

また、中古売買によって生ずる利益が、発売元のメーカーに還元されない現在の中古売買の構図。これは確かに、ユーザーの手にソフトが渡った分の正当な利益を得ていないわけで、メーカーの利潤を圧迫しています。

ですが、今日では小売店同士が団体を設立して、業界の健全化に努めています。また前述した、「コンピュータソフトウェア著作権協会」の発言などによって、業界全体で「中古ゲームソフト」について話し合う気運ができあがるのは、業界の健全化につながることでしょう。

「中古ゲームソフト」は様々な問題を内包しています。また、市場として成熟してしまった「中古ゲームソフト市場」を作り変えるのは難しいことです。業界全体や、ユーザーなどが話し合う場が必要なのかも知れません。

当たり前ですが、ユーザーあってこその「ゲームソフト」です。大切なのは、ユーザーにとってより良い市場にすることではないでしょうか。

総力大特集

遊べるRPG

最近は新世代機のソフトが活況だ。確かに、新世代機のソフトは絵や音がスゴイ。画面を見ると魅力にあふれている。しかし、もっとも人気のあるジャンル「ＲＰＧ」で、タイトルがすぐ思い浮かぶ個性的なソフトは、はたしてどれだけあるだろうか？　まだまだその数は少ないだろう。

そこで、「個性的で安くて面白いＲＰＧ」を旗印に、ファミコンなどの旧世代機たちのソフトの中からセレクトしてみた。一般ゲーム雑誌で１ページにも満たない紹介記事しかなかったソフトや、現在のヒット作の原点が感じられるソフトなど、個性的な「500円で１カ月遊べるＲＰＧ」を総力特集！

もはや伝説と化した「元祖・奇ゲー」の希少価値

川のぬし釣り 自然派

意外にも中古市場で高値を続けるこのタイトル。革新的なテーマとゲームシステムで発売当時、われわれユーザーはド肝を抜かれた。釣り好きなヒトはもちろん、あまり興味のないヒトでも、この独自のゲーム性には圧倒されるに違いない。

機種：PCエンジンCD-ROM2
メーカー：パック・イン・ビデオ
価格：6,900円
発売日：'92年3月27日
編集部購入価格：1,980円
入手難易度：易しい

元祖・ぬしづラーが解き明かすこのゲームのすばらしさ

その数奇なめぐり合わせ

今や若いお姉様方も釣りをする時代。いわゆる「釣りブーム」ってヤツだ。この『川のぬし釣り』というゲームが初めてリリースされたのは、1990年の夏。当初はファミコンをターミナルとして世に送られ、今回取り上げたPCエンジン版の『～自然派』は、その移植作となる。

ファミコン版と大きく違うところは、効果音が入っているという点。川のせせらぎや鳥の鳴き声が立体音響で出力され、大自然を舞台にしたこのゲームの雰囲気を盛り上げる演出が施されている。したがって、このPCエンジン版のほうがやや商品価値に分があるといったところ。また、ゲームシナリオやグラフィック面に関しても、若干の変更点があり、ファミコン版に比べて、全体的に難易度は高めである。

個人的な話になるが、実は筆者、このタイトルとは不思議な縁で結ばれている。当時私は、某老舗ゲーム雑誌の編集デスクを務めており、この何とも奇妙なタイトルがメーカー側から発表されたとき「こんなゲームの担当にだけは絶対なりたくねえなぁ…」などと内心に思っていた。

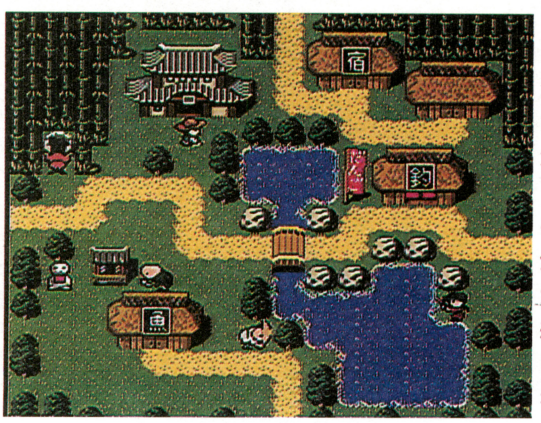
…が、しかし、その思いに徹底的に反して、何と紹介記事をやることになってしまったのだ。仕事とあらばしょうがない。渋々といったカンジでゲームを進める。私がプレイしている隣のモニターでは、カッコイイ戦闘機がバリバリと敵機を倒していく。それなのに私のモニターでは、釣り竿をかかえた少年が、キツネやタヌキと格闘している…。何だか複雑な心境。　しかも私は、この記事が当初2ページの企画だったのをすっかり履き違え、6ページ分の原稿を印刷所に入れてしまったからさぁ大変。

急遽『川のぬし釣り』のページは6ページの企画に変更され、雑誌が発売された。それ以来、同編集部内では「ぬしづラー」と呼ばれ、その後、8ページの攻略記事まで担当することに。この一連の経緯に、メーカーの広報の方は声を裏返して大喜びしていたのを思い出す。そしてさらに数年後、こうしてこのゲームの原稿を書いてるなんて…（永遠にぬしづラーかも）。

あまりに思い入れが深すぎて、つい話が長くなってしまったが、このゲームの内容を簡単に説明しよう。

舞台は日本。自然に囲まれたのどかな田舎が舞台である。その土地で釣りをするといったことが、このゲームの最大イベントだ。通常「釣りゲーム」といった企画意図ならば、ゲームジャンルをシミュレーションにしてしまうのが、メーカーサイドでの常套手段だと思うが、あえてそれをRPGという激戦地区に持ち込んだというのは、幸か不幸か。当時から各メーカーより無数にリリースされているRPGタイトル。その中にあって、確固たる存在感をキラキラと発しているのは、ジャンルを超えた高いゲーム性が、このタイトルにあるからではないだろうか。そのジャッジは、後のページを読んで、アナタ自身が判断して欲しい。

ユーザーの間では「奇ゲー」などといわれているこの『川のぬし釣り』。これは決してバカにしたフレーズではなく、あまりに個性あふれるこのタイトルに対する称賛の声というべきだ。



これが村の中。ここで釣った魚を売ったり、弁当を買ったりする。

マニアもうなずくオドロきの釣りシーン

釣りの醍醐味を濃縮

オシャレっぽく釣りを楽しんでいるヒトは「フィッシング」と言うだろう。しかしこのゲームの場合は、あくまでも「釣り」。しかも地味な「川釣り」である。

釣り方はこうだ。まず、魚の潜んでいるポイントを見つける。次に、ミミズ、川虫、ねりエサなどの中から、ポイントや対象魚に合ったエサを選択。それを針につける。

そして仕掛けをポイントに流し、ウキにアタリがあったらアワセを行う。ただしこのとき、選択したエサがポイントにいる魚の好みでなかったら、アタリは出ない。この辺がシビアなのだ。

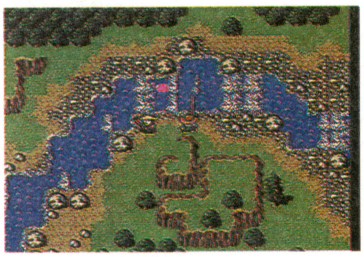
魚が針掛かりしたら、ボタン操作で取り込む作業開始。このとき、慎重に行わないと道糸が切れて魚がバレてしまい、おまけに主人公のＨＰが減るという仕組み。

ポイントを見つける、エサ選びに頭を悩ませる、ウキにアタリが出る、そして魚とのやり取りの緊張感…。釣りの４大醍醐味が見事なまでに反映されている。これらの要素をシステムにしたという点が、このゲームのすばらしいところ。ゲーム史に残る偉業である。

釣りゲームは続々とリリースされているが、この『川のぬし釣り』のシステムを汎用したタイトルが実に多いことを、その偉業の裏付けとして挙げておこう。

しかも魚は釣るだけではない。魚屋に持っていくと、魚の大きさに応じて換金してくれるため、大事な収入源になる。したがって、店でアイテムを購入するにも釣りをすることが必須条件なのだ。

すべてのゲーム要素が「釣り」というテーマに向かって収束していく構成。これには、脱帽の文字しか浮かばない。



川面に浮くピンクの物体が「ウキ」。沈んだところでタイミング良くボタンを押す。

敵はモグラやタヌキ。動物虐待!?!?

かわいそうと楽しいの狭間で・・・

大自然が舞台のこのゲームは、敵もワイルドである。赤ネズミ、モグラ、ヘビ類などの小動物から、タヌキやキツネ、カモシカ、さらにはツキノワグマなどの大きな動物が敵として登場し、その数は約50種類。

通常のＲＰＧと同じように、フィールド上にエンカウントで現れるこれらの動物たちは、すべて単独で襲いかかってくる。釣りのポイントに向かう途中、ヤブの中から突然マムシが敵として出現する、といったような流れだ。

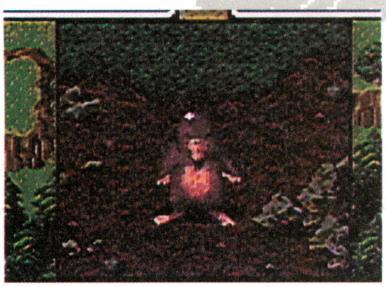
戦闘システムは、他に類を見ない革新的なものを採用している。

戦闘画面になると、敵（動物）のボディ、またはその周囲をポイントカーソルがリアルタイムでランダムに動き回り、それをプレイヤーがボタン操作により、任意でストップさせる。ボディでストップさせると、ダメージを与えることが可能。それ以外はノーダメージとなるため、タイミングよくストップさせなければならず、さらには時間がたつにつれ、カーソルの移動速度が速くなる。まさに、アニマルハンティングのノリで戦闘が進み、スリル満点の展開だ。

さらにいえば、動物たちには、それぞれ急所がある。例えば、モグラだったら腹の部分、ヘビ類だったらシッポといった具合。これらのポイントでカーソルをストップさせることができれば、相手に大きなダメージを与えることができる。

戦闘に勝利すると、経験値をゲット。レベルアップすれば主人公のＨＰが上がるため、釣りを行う上で多少有利に展開する。

このユニークな戦闘は『川のぬし釣り』が奇ゲーと呼ばれる由縁の１つ。ポップな戦闘ＢＧＭとは裏腹に、やっていることは動物虐待そのものである。動物たちのビジュアルがリアルなだけに、かわいそうだと嘆くプレイヤーもいるのではないだろうか。個人的には楽しいけど・・・。



モグラの頭にある白い点がカーソル。意外に小さい上に、なかなか弱点に移動しないので慣れるまでは難しい。

出現する動物はやけにリアル。もちろん地形によって出てくる敵は違う。

妹よ！おまえのために、ぬしを釣る

得体が知れないからこその楽しみ

ここで、このゲームのシナリオについて少し触れてみよう。

主人公は釣り好きの少年。ある日、彼の妹は高熱にうなされ、病床に伏せる。あまりの症状のヒドさにうなされる妹。医者は言った。「川のどこかにいるぬしを釣れば、妹の熱は下がる」。すなわち、川のぬしが薬になるらしい。

主人公が川のぬしを釣る間じゅう、妹は熱にうなされ泣きっぱなし。が、彼女をほっといて、釣りだけを楽しむといったことも可能。特にシナリオに沿わなくても、純粋に釣りをエンジョイできるのがウレシイ（ヒドイ兄だ）。

妹は高熱のため苦しそうにうなるだけ。母親に話しかけると「早くしなさいよ」とハッパをかけられる。

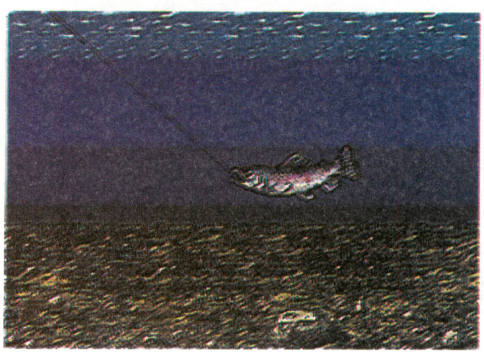
フィールドは５つのエリアで構成されており、スタート地点の渓流エリア、上流エリア、中流エリア、下流エリア、そして最後に河口エリアへと進む。山岳部から海へ向かって徐々に下っていくという展開だ。

画面構成は、主に川筋を中心にスクロールされ、基本的にフィールドは地続きである。マップはかなりの広さを誇り、２Ｄながら自然の起伏を丁寧に表現しているといえよう。

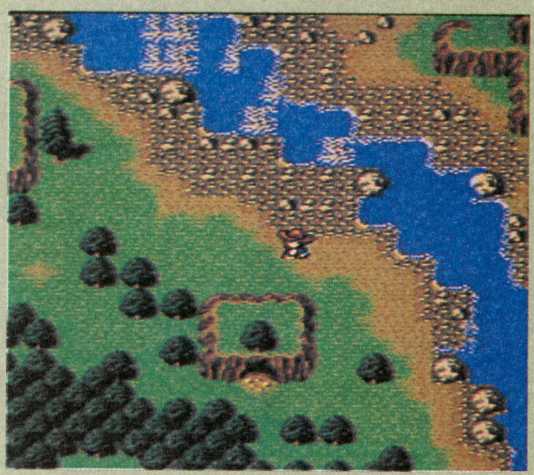
シナリオ上での大きなイベントになるのは、各エリアの最終地点の行き止まりを解除すること。クリアの条件としては、やはり釣りがらみのものが多く見受けられる。「メダカを釣ってきて欲しい」など、村人から言い渡されるクエストはこのようなものばかり。これら各条件をクリアすることにより、移動できるエリアがより拡大し、同時に釣りができるポイントがさらに広がっていくというワケだ。

実際の釣りファンを楽しませるという目的はこのゲームの根底に強くある。それに加えて、ＲＰＧ本来の「物事を追っていくおもしろさ」を嫌みなく絡ませた秀作といっていいだろう。

川のぬしを釣る。得体の知れないものを追いかける習性は、釣りファンとＲＰＧファンの両者が同時に抱いている感情なのだと、この作品から学ばせてもらった。



獲物がかかった。あとはこうして魚との駆け引きが始まる。音をよく聞いてないと道糸が切れてしまう。



ここは渓流。河原はごつごつとして川幅も狭い。ここではイワナなどがよく釣れる。

上流になると、ずいぶんと雰囲気が違う。幅も広くなり、渦が巻いていることからも水量が増えているのがわかる。

素人には聞いたこともない種類ばかり

魚はやはり食べてこそ

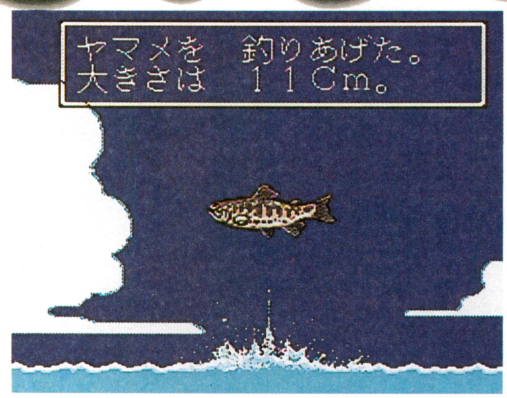
川釣りファンのみならず、魚類マニアが思わずニヤリと微笑む要素がこのタイトルにはある。

それは魚の種類が恐ろしいまでに豊富だということだ。その数は、なんと52種類（ファミコン版は50種類）にも及ぶ。

渓流エリアには、イワナ、ヤマメ、ニジマスのほか、カワマスやブルックトラウトなど。上流、中流エリアにはコイやキンブナのほか、ブルーギルやタモロコ、さらには、オヤニラミ、ムギツクなど超マニアックな魚が目白押し。下流、河口に行くと、カマツカやツチフキなど国内の一部の河川にしか存在しない、釣り人たちにも見放されたような魚もいる。

フィールド上のいたる釣りポイントに潜んでいるこれらの魚たち。このゲームでは、どのポイントでどんな魚が釣れるかという、クジ引き的な楽しみ方ができるというのも大きな魅力だ。

なお、ここで一部紹介した魚は、図鑑としてデータ保存されており、タイトルメニューでいつでも検索することが可能。このメニューには、魚のビジュアルのほか、料理方法なども記載されている。なかには、たった一言「まずい」と表記されているだけの魚も。けっこう笑える。



無事釣り上げると、このように魚の種類と大きさが示される。大きさによって買い取ってもらう値段が違うので重要だ。

これが噂の「まずい」魚。しかし、なかには「食べない」という魚もいるので食用に適さないというわけではないらしい。まあ、味の嗜好は人それぞれといったところか…。

魚の調理方法は刺身と塩焼きだけじゃない。こうやって書かれるとつい食べてみたくなる。

あなたもぬしづラーの仲間入り

異色のＲＰＧが好きなユーザーには、オススメ。だがやはり、釣り、特に川釣りが好きなヒトには絶対にプレイしてもらいたい。エサ選択の妙技、ポイントの絞り込み、魚との駆け引きなど、釣りの醍醐味がキチンとゲームシステムとして取り入れられている内容だけに、ベテラン、ビギナー問わず絶対に満足できる１本だ。制作に携わったスタッフも、きっと川釣りファンに違いない…。

血塗られた館の惨劇と恐怖は現在でも絶品！

スウィートホーム

機種：ファミリーコンピュータ
メーカー：カプコン
価格：6,500円
発売日：'89年12月15日
編集部購入価格：480円
入手難易度：やや難

『スウィートホーム』は、ホラーならではの恐怖の演出とパズル性の高い謎解きが秀逸な、原作映画をも凌駕した作品だ。

プレイヤーを「恐怖」へと誘う演出が見事

『スウィートホーム』は、伊丹十三監督の同名のホラー映画とタイアップする形で作成された作品である。映画とはまったく違った独自のストーリーをとっているが、それが却ってゲームとしての質の高さにつながっていて、ファミコンというハード的制約を受けながらも、**今でも十分遊べるだけの高いレベルの仕上がり**となっている。

とくに、ホラーＲＰＧならではの、恐怖の演出をうまく使って、移動と戦闘という、ＲＰＧではとかく単調になってしまう部分をうまく処理しているところが見事である。

例えば、突然「シャンデリアがおちてきた！」などという表示が出ることがある。最初、このイベントに遭遇したときは、一瞬なんだかわからずぼやっとしてしまった。と、一定時間が過ぎたところで、キャラクターにシャンデリアが激突、ダメージを受けてしまったのである。どうやら、ポルターガイストらしい、と気づいたときには後の祭り。こうした仕掛けが随所にあって、移動中もうまく緊張感が維持されるようになっているのだ。

また、戦闘に入るときもすぐにモンスターの名前を出さず、暗転する画面にあわせて音楽で煽っておいて、「これだぁ！」と見せるのだが、このへんの間がうまい。というのも、このゲームでは、無理して経験値を稼がなくても、探索に不足のない程度のレベルにはなれるのだが、このバランスが絶妙で、普通にやっていると、ときどきちょっときつめの敵が出てくることがあるのだ。だから、戦闘発生のたびに緊張感が生み出され、ダレることなくゲームを楽しめるのである。さっきまでは会うことを嫌っていた敵が、レベルアップにともなってちょうどいいお客さんになるところなどは、キャラクターの成長を感じさせて面白かった。

映画が興行的に失敗したこともあってか、発売当時の売れ行きはあまり芳しくはなかったが、ゲームとしての出来は折り紙付きなので、近くの中古店で見かけたら購入して損はないだろう。

『BIO HAZARD』の原点を探る

カプコンのホラー物といえば、大ヒットを飛ばしたプレイステーション用ソフト『BIO HAZARD』が挙げられる。『スウィートホーム』には、『BIO HAZARD』で見事に昇華した数々のアイディアの原型を見ることができるのだ。

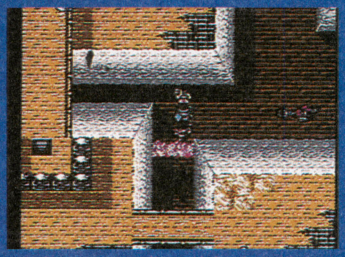
1 所持アイテムの限界

１キャラクターが携行できるアイテム数は全員武器１個、通常アイテム２個に限定されているので、いかに使い回すかが重要になってくる。

▲必要なアイテムがないと、探索は行き詰まってしまう。アイテムの置かれている場所に気をつけながら、要領よく交換してゲームを進めていこう。

2 固有のアイテム

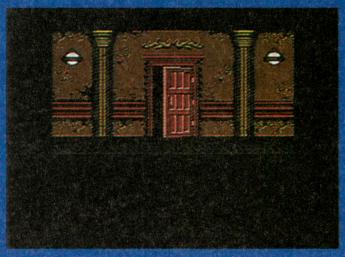
キャラクターは携行するアイテム以外に１つずつ、「ものを燃やす」「負傷を癒す」などの特殊な行動のために必要な特別のアイテムを持っている。



▲固有のアイテムは他人に渡すことができない。「アイテム」というよりも、キャラクターの特殊技能と考えたほうがいいだろう。

3 カギのかかった扉

館には、カギのかかった扉が多く存在する。開錠の能力を持つキャラクターか、専用のカギを発見しないかぎり、先へは進めないのだ。



▲カギを開けると、画面が切り替わり、扉がゆっくりと開いていく。この感覚は、まさに『BIO HAZARD』にそっくりだ。

◆呪われし館には、パズルのような謎が広がる◆

間宮邸から脱出するには、パズルのように組み立てられた館の謎を解いていかなければならない。落ち着いてひとつひとつクリアしていこう。

このゲームでは、館のあちこちに、謎が仕掛けられ、うまくアイテムを使っていかないとゲームが進まないようになっている。例えば、序盤のヤマとなる「はつでんき」の始動には、まず3枚のフラスコ画から情報を集め、剣を持った鎧から剣を取り、その剣を中庭への入り口の鎧に持たせ、そして最後に「ガソリン」を持っていく…とこれだけの手順がいる。

一見面倒に見えるかもしれないが、まったくそんなことはない。いちおうヒントも示されるし、複数のアイテムをうまく結びつけて謎を解明していく過程は、達成感があってやり甲斐を感じる。とくに、1キャラクターが一度に持てるアイテム数に制限があるので、誰に何を持たせるか、便利なアイテムを集めた探索拠点をどこにつくるか、など、ひとそれぞれの攻略方法を楽しめるつくりになっているのである。

▲さまざまな障害がキャラクターたちの行く手を遮るが、適切なアイテムを使うことで取り除くことが可能。たとえば、熱を帯びた光も……。

▲「あおいライト」というアイテムを使えば、このように消滅し通行可能になる。他にも、アイテムを使うことで道が開くシチュエーションは多い。

◆生き残るためのサバイバルテクニック◆

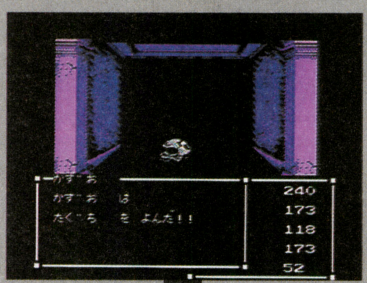
戦闘では、闇雲に戦うのは危険だ。相手を見ながら、とるべき戦術を変えていこう。

このゲームでは、戦闘はかなり危険な行為だ。なにしろ、ファンタジーものとは違って回復の魔法などという便利なものはなく、館の中に若干数置かれた「くすり」しか、失ったヒットポイントを戻す方法はないのだ。戦闘を多発させれば、それだけダメージを受ける確率が増し、みずから死に近づいていく結果になってしまうのだ。

いったん戦闘が発生したなら、なるべく早く、かつダメージを負わないように心がけていく必要があるだろう。

戦闘で選択可能な選択肢は、「たたかう」「どうぐ」「よぶ」「にげる」「こころのちから」の5種類。

これらを状況にあわせて使い分けていくことで、戦闘の難度はかなり変わってくる。例えば、序盤に出る敵に「うじむし」がいるが、これは「たたかう」だと、1回に1ポイントそこそこしかダメージがいかず、倒すのにずいぶん時間がかかる。ところが、「どうぐ」を選び、あるキャラクターが持っている「ライター」を使うと一気に焼き払ってしまえるのだ。また、ピンチになったときには、「よぶ」を使えば、離れた地点にいる仲間を呼び寄せ戦闘に加勢させることができる。ただ、遠すぎると来れないので、パーティ間の距離をあまりとらないようにしよう。



◀戦闘中、危うくなったなら、すかさず仲間を呼ぶ。

◀すると、操作キャラクターが呼ばれた仲間に移る。

行く手を阻むおどろおどろしいモンスターたち

▲想像すると、無茶苦茶コワイ存在「なたおとこ」

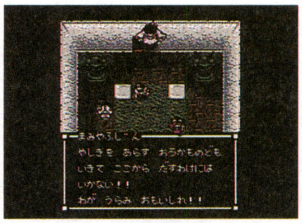
▲序盤では強敵の部類に入る「はんしんおとこ」

▲はじめて会った時にはかなりビビらせてくれる「どうのよろい」

攻略フローチャート

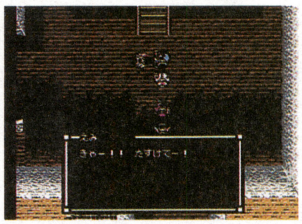
間宮邸に閉じ込められた取材班一行。脱出するためには、様々なアイテムを駆使することになる。ここではスタートから、発電機を作動し館全体の明かりを灯すまでの展開をフローチャートにまとめてみた。

①間宮邸のフラスコ画を取材にきた一行。そこへ、間宮婦人の霊が現れ、入り口がふさがれてしまう。



②まっすぐ北にある部屋へ。最初のフラスコ画がある。絵から情報を得るには「カメラ」を持つキャラクターの存在が不可欠。埃に汚れている場合は「カメラ」の前に「そうじき」を使う必要がある。

③館の１階には裂けた床が多く、渡るためには板が必要になる。「ボロボロのいた」「じょうぶないた」の２種類があり「ボロ～」は２回で壊れてしまう。もし落ちてしまった場合は慌てずに「なかま」コマンドで救おう。



④熱を帯びた光を迂回して、上に模様がある扉へ。途中、「がいこつ」を調べるとポルターガイストに襲われる。素早く逃げる方向を選べば、当たる心配はない。

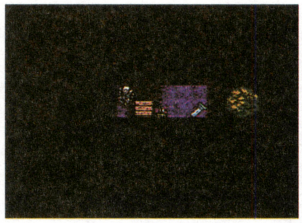
⑤２階ではコウモリが襲ってくる。コウモリは光に弱いので、カメラのフラッシュが有効だ。

⑥左側の裂け目を通り西北にある部屋へ。フラスコ画からハンマーの所在のヒントを得る。机の右上を調べよう。北の扉の先は入っても鎧の兵士に押し戻されてしまう。今は行くことはできない。

⑦1階に戻り、東側の扉を開け、暗闇の通路へ。ここでは人魂が襲ってくる。人魂に捕まると最初の部屋へ戻されてしまう。序盤では1人で歩くのは死に等しいので、必ずパーティと合流しよう。

⑧通路の岩をハンマーで壊す。

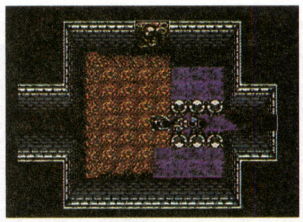
⑨熱を帯びた光を迂回。開けられる扉はすべて開けておこう。後回しにすると謎につまりやすくなってしまうぞ。



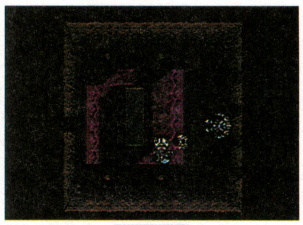
⑩熱を帯びた光を打ち消すことができる「あおいライト」。とろうとすると大岩が転がってくるので（大岩に当たるとダメージをくらってしまう）、すぐにコマンドを開いて入手すること。

⑪「あおいライト」を熱を帯びた光に使用して道を切り開く。ここの通路では、銅像に近づくと、どんどん倒れてくるので気を抜かずに。素早く方向コマンド入力しよう。

⑫この部屋に入ると突然炎につつまれる。ほうっておくとダメージをくらってしまうので、事前に部屋の前にある消火器を入手し、素早く使用すること。

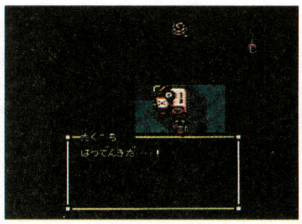


⑬鎧に「こころのちから」を使って一定のダメージを与えると「よろいのやり」が入手できる。



⑭この鎧を調べた後に、道具で「よろいのやり」を使用する。その後に「こころのちから」を使用するのも忘れずに。中庭へ出ることができる。

⑮中庭に出現する「つちおとこ」に足を掴まれると、味方を攻撃してしまい、仲間が死に陥ってしまうことがままある。「こころのちから」で解除できるので、「つちおとこ」との戦闘は慎重に行おう。



⑯発電機。これを作動させると館全体に明かりが灯る。しかし、このままでは作動しない。作動させるには「ガソリン」が必要。

⑰発電機のある部屋の右隣の部屋に「ガソリン」がある。人魂に注意。

⑱「ガソリン」を発電機に入れ、紐を引っ張ると発電機が作動し、明かりが灯る。

この後は、もう一度２階に戻り北側の扉へ。鎧の兵士に押し戻されなくなるが、パーティめがけて襲ってくる。この段階では戦っても勝ち目はない。戦闘は避けよう。

◆序盤の展開の攻略ポイント

ここでは、ゲームの中盤となる、館の中庭までの流れと、チェックしておくべき箇所について紹介する。

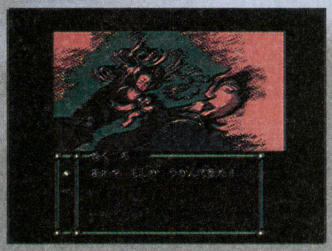
1 パーティを組む

最初にすべきことは、5人のうち、誰と誰を組んでパーティを編成していくか、だ。キャラクターは、男性2人、女性3人（初期設定では映画の主人公たちの名前がついているが、プレイヤーが好みに変えることが可能）。パーティ人数は最大3人なので、3人と2人のパーティに分けるといいだろう。

このゲームでは、「こうたい」というコマンドを使うことで、操作するキャラクターをどんどん変更することができる。つまり、2パーティに分けて交互に探索を行えば、能率のいい調査ができるのである。

2 フラスコ画のヒント

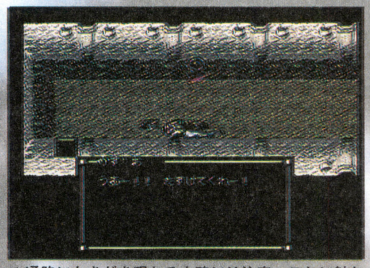
館には、故間宮一郎が遺した多くのフラスコ画がある。これらは3枚1組で1つのヒントを構成しており、なかには見ておかないとゲームが行き詰まってしまうこともある重要な情報源もある。また、間宮家に起こった悲しい惨劇や、間宮婦人がなぜ霊となって現れたのか。フラスコ画に込められたメッセージによって、この館にまつわる様々な疑問が解決される構成になっている。



◀絵がヒントとなるあたりもどこか「BIO HAZARD」を連想させる。

3 ハンマーを入手する

スタートの部屋を出ると、正面に2つの扉が見えているが、このうち、東側の通路は岩によってふさがれている。この奥には、将来必要になるいくつかのアイテムが転がっている。1階奥の階段から2階へ向かい、2階最初の部屋にある「ハンマー」を持ってこよう。



▲通路にときどき現れる人魂には注意。これに触れたキャラクターは、パーティから分断され、1人遠く離れた部屋に運ばれてしまうのだ。

4 発電機をつける

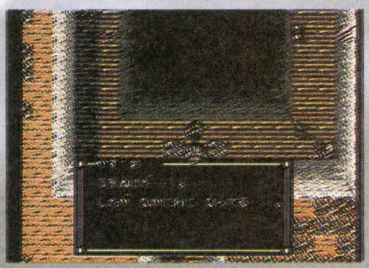
1階の探索をある程度終え、2階に上がると、完全に闇に閉ざされた部屋がある。ここに入るためには館の中庭にある「はつでんき」を動かす必要があるのだが、この過程は謎もやや複雑になり、出現するモンスターも若干手強くなる。序盤のヤマといっていいだろう。このあたりから、キャラクターの技能や、アイテムをうまく使っていかないとゲームはなかなか進まなくなる。とりあえずは、「カギ」を持つキャラクターをパーティに入れ、誰かに「ローソク」「しょうかき」を持たせて探索に乗り出そう。念のため、「くすり」を持っていくのも忘れずに。

5 なわばしごを探せ

館内に明かりが灯るようになると、探索は2階へと移っていく。ここでの目的は、中央にある吹き抜けを通り、湖に隣接する中庭に出ること。モンスターなどは強くなってくるが、謎自体はさほど難しくないので、マップを埋めていく感覚でやれば、さして苦労することはないだろう。

ただし、足をとられるぬかるみ状の床には要注意。このブロックを4マス歩くと、キャラクターは足をとられ、仲間に助けてもらわないかぎり、抜け出せなくなってしまうのだ（ちなみに「あんぜんぐつ」を持っているキャラクターは大丈夫）。とくに、吹き抜けのすぐ北にある部屋では、ルートを慎重にとらないとハマってしまう。よく観察して先へ進むこと。

吹き抜けを降り、中庭に入るときには「カギ」を持つキャラクターを連れ、「ハンマー」をアイテムに入れておくようにしよう。



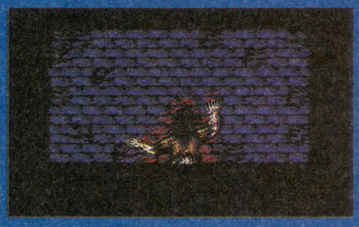
▲この吹き抜けを下りていく。この下は、水を使ったトラップが多い。

館の謎はさらに深まっていく…

提言！ より恐怖を味わうプレイスタイルのススメ

『スウィートホーム』では、キャラクターが死ぬと、二度と復活することはない。じつは「ぎぶあっぷ」というコマンドがあって、セーブしたところからやり直すことができるようになっている。誰かが死亡してしまうと、そのキャラクターしかできなかった技能に関連する行動ができなくなり、ゲームは大きな制約を受けてしまう。ゲームをしていれば、ついロードしたくなるだろう。

しかし、ホラーというジャンルを考えると、誰かが死んだからロード、という遊び方は雰囲気を大きく損なってしまうだろう。さいわい、ある部屋に技能の肩代わりをできるアイテムが置かれているので、多少の犠牲が出ても、ロードすることなく、プレイを進めていくことを、是非ともおススメしたいと思う。



▲一度死んだキャラクターは二度と甦らない。

消えた花嫁を捜しだすなんてゲーム、他にはない！

ラブクエスト

パロディーRPGと銘打った、登場する敵キャラクターはすべて女の子という超キテレツなRPG。ヒトクセもフタクセもあるキャラクターと、アクの強いセリフは必見！

機種：スーパーファミコン
メーカー：徳間書店インターメディア
価格：9,800円
発売日：'95年3月17日
編集部購入価格：5,980円
入手難易度：やや難

既存RPGのパロディーが随所に出てくる異色作

『ラブクエスト』は、シャレのキツいセリフと、「ラブアタック」という、女の子を口説き落とす戦闘（つまりナンパ）に似たシステムが売りのコマンド選択式RPGである。

このゲームの面白さは、悪ノリしすぎのセリフやイベント、既存RPGの戦闘のパロディである「ラブアタック」など、その徹底したパロディー精神にある。

たとえば、冒頭の主人公とその婚約者ゆかさんとの結婚式のシーン。誓いの言葉を終えて指輪交換に進んだところで、雷が鳴って辺りは真っ暗になり、ゆかさんが消えてしまう。

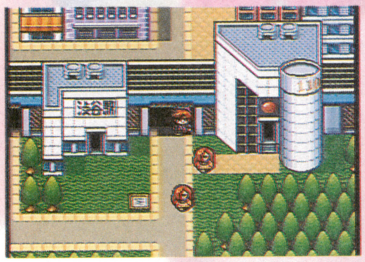
要するに、消えた婚約者を捜すというこのゲームの目的を示す部分なのであるが、ここで、彼女を捜すか捜さないか尋ねられる。どうせ、いくらNOを選んでも、最後はYESを選択するしかないのだろうとタカをくくって、しばらく拒み続けてみた。

すると、『ラブクエスト』がゲームショップに200円で売られるシーンのあと、スタッフリストが出て、ゲームが終わってしまったではないか！これには思わずあっけに取られた。こんな破天荒なゲームに会ったのは、これが初めてかもしれない。

また、セリフ同様、既存のRPGにお決まりの戦闘をに置き換えた「ラブアタック」もパロディー色豊かだ。

行方不明の婚約者の手がかりを探して東京の町をさまよい歩く主人公に、なぜか街にいる女の子たちが次から次へと寄ってくるところから始まる。

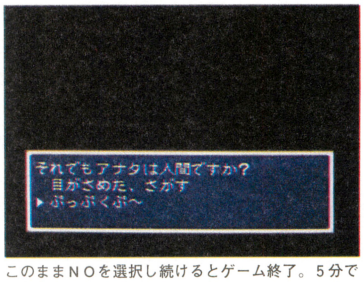
ラブアタック。女の子の頭上のハートマークを４つにすれば勝ち。金と経験値が手に入る。



下北沢、新宿など現実の東京をモデルにした街を歩き回る。

初めて新宿についたときのこと。駅を出たところで、「もてもてハーフ」という女の子に会った。とりあえず「ラブアタック」をはじめると、彼女は「ニホンゴワカリマセン」などと言ってくる。一瞬あっけにとられていると、なぜか主人公のライフポイントにダメージを食らってしまった。

ここでようやく、「もてもてハーフ」は敵で「ニホンゴワカリマセン」は攻撃なのだ、ということに気づいた。そこで反撃を試みたのだが、主人公の攻撃がまた変わっている。「技」というコマンドを選ぶと、「ほほえみ」「さわさわ」といったワケのわからないものが並んでいる。「ほほえみ」を選ぶと、主人公は微笑み、「もてもてハーフ」に「愛」を与えた。



このままNOを選択し続けるとゲーム終了。５分でクリア？

どうやら、このゲームでのダメージは「愛」という言葉に置き換えられているようだ。

その後しばらく駆け引きが続き、やがて「もてもてハーフ」は愛に満たされ、「女の子はご機嫌になっちゃった…」というメッセージが出て、金と経験値が手に入った。

なんと、戦闘がすべて女の子との駆け引きに置き換えられているのだ。

このように、既存のRPGを徹底的におちょくったこのゲーム、普通のRPGに食傷気味の人にオススメの、爆笑間違いなしの作品だ。

制作者のおわびネタも見受けられる。

戦闘は「ラブアタック」。つまり「ナンパ」だ！

このゲームの売りの1つである「ラブアタック」。戦闘を完全に女の子を口説き落とすことに置き換えているために、武器はなんと「口」。「マザコンの口」「初心者の口」など、いくつか種類があり、威力はだんだん増していくが、どれも女の子を口説き落とすという効果は同じだ。

防具にあたるのが洋服と靴で、高級なものほど女の子たちのアタックから身を守る効果が高くなっている。

魔法にあたる「技」には、「ほほえみ」「さわさわ」などの種類があり、使用にはそれぞれの技によって定められたＴＰというポイントが必要。レベルアップすればＴＰは増え、複数の女の子を一気に口説く「ほほえぼ」「さわるま」などの上級の技も修得する。直接の効果には関係ないが、「さわさわ」系の特技を使うと、女の子たちが「イヤン」と色っぽくしゃべる。これがなかなかソソルので、つい「さわるま」ばかり使ってしまった。

そして、ＲＰＧには欠かせない仲間たち。『ラブクエスト』にも、仲間はちゃんといる。

しかし、仲間を得てはじめての「ラブアタック」では、なんの役にも立ってくれなかった。仲間に指示を出すためのコマンド選択画面が表示されなかったためだ。

いったいどうすれば助けてくれるのかとよく画面を見れば、「ラブアタック」のときのコマンドに「お願い」を発見。これだ！　と勇んで選択すると、「守る」「回復」「自由」と３つのコマンドがあらわれた。

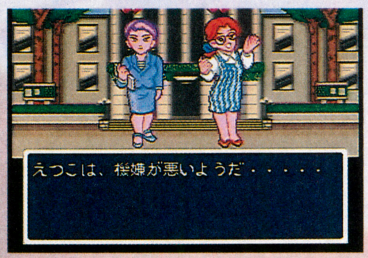
攻撃はしてくれないのかな、と思いつつ「自由」を選択すると、これが本当に自由に行動させるもので、結局なにもしてくれなかった。

そこで次は「守る」を選択してみた。すると、敵の女の子のアタックに対し、「ちょっと待った！」と叫んで、立ちはだかり、主人公の受けるダメージを減少させてくれた。

いまいちぱっとしないな、と思いつつ、最後の「回復」を選択。すると、仲間の女の子が主人公にキスしてきた！　なんとなくうれしくなってニヤニヤしていると、主人公のライフポイントが回復。効果、演出ともになかなかうれしいコマンドだった。

しかし、あまり仲間にばかり頼っていると、「ご機嫌」というパラメータが下がっていき、やがていくら「お願い」しても助けてくれなくなる。

そこで、プレゼントやご馳走で「ご機嫌」パラメータを回復させる必要があるのだが、女の子に助けてもらってご機嫌をとる主人公の姿を考えると、なんとも情けなく、苦笑してしまう。



あまり仲間に頼りすぎると機嫌が下がり、助けてくれなくなる

パロディー精神あふれる会話が楽しめる

『ラブクエスト』を楽しむうえで欠かせない、いや、ひょっとしたら本筋よりも面白いかもしれないのが、町の住民のパロディー精神にあふれるシニカルな会話である。

たとえば、主人公がスタート地点である下北沢の社宅を出て最初に話しかける主婦は、こんなことを言う。「オニイサン知ってます？　去年からこの町で『レベル上げ』やっちゃいけなくなったこと。ＲＰＧにはオキマリごとなのに…。昔はその辺にスライムがうじゃうじゃいたんだけどねえ」。

まさに、パロディーＲＰＧならではのセリフで、ゲーム開始直後だけにかなりのインパクトがあった。

新宿駅にいる、ウンコ座りで煙草を吸っているＯＬふたり組なども、「『フリランには行ってみました？』ア～ァ、超かったるい…。こんなミエミエのセリフ言うの」と、主人公に進路を示したうえに、ＲＰＧに特有の親切な町の住民の役割を演じていることを、気だるげに自ら語る。皮肉なセリフにおもわず笑いがこみ上げてくる。

確かに下北沢ではラブアタックを仕掛けてくる女の子はいない。

このパロディー精神は、他のＲＰＧだけではなく、『ラブクエスト』自身にも向けられている。新宿駅にいるオタクのセリフが代表的だろう。「ふむふむ、よーするにアレかァ。『ラブアタック』って　ＲＰＧのおきまりの戦闘かァ」

オイオイ！　自分たちで作ったシステムにそんなこと言っていいのか？　ミもフタもない…。

『ラブクエスト』には、こういったセリフがそこかしこにばらまかれているので、「ラブアタック」ばかりせず、どんなキャラクターにも一度は話しかけ、悪ノリしたセリフを楽しんでみることをオススメする。

こんなシニカルなセリフを、街中でいろいろ聞くことができる。

ゲーム序盤の舞台、下北沢～新宿の展開を紹介

主人公は「24才、好きなタイプ ママ」のマザコン！

結婚式から１カ月後、主人公が下北沢の社宅で目を覚ますと、ママから電話がかかってくる。

ママはベタベタと甘ったるい言葉で傷心の主人公を慰め、ゆかさんのことはあきらめるように諭す。しかし、主人公はめずらしく毅然とした態度でゆかさんを捜すことを宣言する。それを聞いたママは、感激して主人公を励まし、宅配便を送ったから受け取るようにいう。見れば、確かに部屋にダンボール箱がある。

やがて、「いやになったらいつでもママの胸に帰ってらっしゃい」という言葉を最後に電話は切れる。

さっそく宅配便のダンボールを開けてみると、入っているのはママからの手紙と「マザコンの口」。

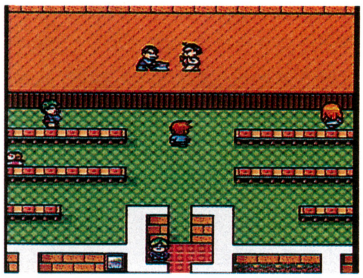
とりあえず装備する。手紙にはタンスの中のきたないＴシャツのことも書いてある。忘れずに装備しておこう。頼りないが、ないよりはマシだ。

自分の部屋のベッドに行くと、セーブと体力の回復ができるようになっている。

社宅を出てマップ北のマンションで聞き込みをすると、ゆかさんの手がかりが。５階に住んでいるらしい。が、それがとんだゆかさんチガイ。夫の浮気に怒り狂う、「ゆか」という名のオバサンのグチを聞かされるハメに。

それでも、「ゆか」オバサンはグチを言い終わると劇場のチケットをくれる。劇場に入って、そこにいる「しずか」という女の子に「ラブアタック」をすると、新宿行きのキップをくれたうえに食事に誘われる。

待ち合わせは新宿にあるレストラン「フリラン」。とりあえず新宿に向かうことにしよう。


劇場でのラブアタック。下北沢でのラブアタックは、こことマンションのみ。

新宿に到着～「キャッチバー」に引っかかり、いきなり無一文に！

新宿からは、町を歩いているだけで女の子たちが「ラブアタック」を仕掛けてくる。女の子たちが複数出てきたときは技を使って切り抜けよう。新宿でおいしいのは「もてもてハーフ」。金をたくさん持っている。「フリラン」は南西の端にある。が、そこに向かう途中、主人公は悪質な客引きに捕まってしまう。

親しげに話しかけてきた彼は、おごるから酒を飲みにいこうという。主人公がなんと答えようと、結局は近くにあるバーに連れ込まれてしまい、携帯電話を受けた客引きは店から消える。

店から出ようとすると、ゴツイ用心棒に阻まれ、出られない。

しかたなく店のマネージャーに話しかけると、身ぐるみはがされたあげく、婚約指輪まで奪われてしまう。

裸で無一文になった主人公が婚約指輪だけは返してくれと必死に頼み込むと、マネージャーは返して欲しければ500万円用意しろ、と言ってくる。このときから、女の子の出現確率がハネ上がる。一歩歩いただけで女の子が「ラブアタック」してくるので、セーブ地点であるホテルに行くのもひと苦労だが、逆にいい機会だと思ってひたすら「ラブアタック」に励んで、金と経験値を一気に貯めてしまおう。

もう一度バーに行って婚約指輪を返してもらうと出現確率は元に戻る。婚約指輪を返してもらったら、余った金で服をそろえよう。南東にあるブティックに行けば、ポロシャツとスニーカーが買える。

ようやく「フリラン」にたどりつくと、「しずか」との食事だ。食事をしながら主人公は、結婚式場から突然消えた婚約者を捜していることを涙ながらに話す。

すると、彼女は自分では力になれないが、「はるか」ならきっと主人公を助けてくれる、という。「はるか」が新宿の「よせたんデパート」に務めていることを聞き、彼女と主人公は別れる。「よせたんデパート」は、南の中央にある、垂れ幕のかかった大きな建物だ。ここで「ラブアタック」を仕掛けてくる女の子はかなり手ごわい。しばらく新宿の町をうろうろしてレベルを上げておいたほうが安全だろう。

このままではただの変質者なので、「フリラン」近くのホームレスの方に「ダンボール」をお借りしよう（涙）。

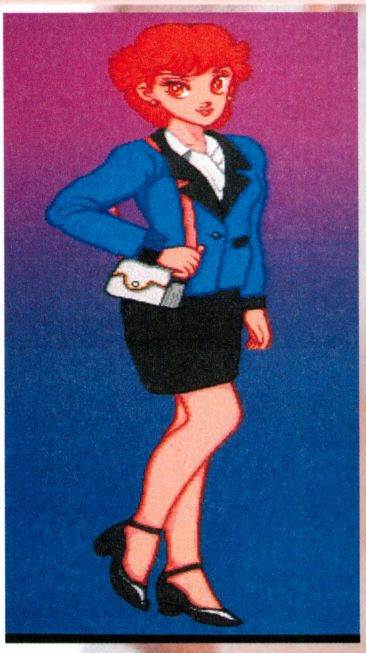
新宿「よせたんデパート」～ついに仲間が登場！　肩凝り症のデパガ「はるか」

「はるか」はデパート3階にいる。店員たちに話を聞くと、いままで「はるか」に「ラブアタック」を仕掛けて勝ったものは皆無だという。

しかしそれでも、男たちは閉店時間になって「はるか」がデパートを出るのをじっと待っている。

「はるか」に話しかけるとすぐに「ラブアタック」に突入。しかし、主人公の口も技もまるで効かない。主人公のライフポイントが残り少なくなったところで閉店時間となり、危ういところで主人公は負けを回避。

店員たちに話を聞くと、「はるか」はひどい肩凝りに悩んでいることを教えてくれる。ここで、新宿の町をひと回りしてきている人なら、ピンとくるはずだ。最近若い女の子に人気のバーがあったはず。人気の秘密は女の子たちにマッサージを施す「もみこし」老人。



弓月光原画の、はるかちゃん。やたらとモテるデパガ。ラブアタック無敗記録更新中である。一度仲間にすれば、あとは「見る」コマンドで何度でも見ることができる。

そのバーまで飛んで戻り、そのマッサージの達人である「もみこし」に話しかけると、彼は唐突に死んでしまう。ありがたく「もみこしの指」はもらってしまおう。

「よせたんデパート」の閉店を待って裏口で「はるか」に話しかければ、再びラブアタックになる。ひたすら「もみこしの指」を使っていれば簡単に勝てる。その後、主人公の話を聞いた「はるか」は仲間になってくれる。

あるバーにいるマッサージの名人、もみこし老人。「もみこしの指」の持ち主。

ゲームを彩る特異なキャラクターたち。「ワキ役」が「主役」のゲーム？

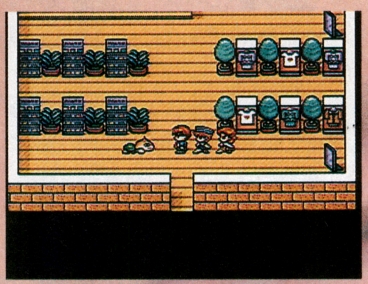
多彩な女の子のグラフィックが売りというこのゲーム。しかし、女キャラの魅力などいとも簡単に吹き飛ばす強烈な個性を持ったキャラクターたちがそこかしこに存在している。

「下着ドロボウ」に「制服パパ」「ないすみどる」…こうして名前をならべただけでも、そのイカレ具合がわかる、ヘンテコなワキ役たち。

ストーリー自体もそうとうハチャメチャだが、彼らはそれに輪をかけた暴走ぶりで、シナリオに関係あるなしにかかわらず、爆笑させてくれることは間違いない。

実際のところ、パッケージにも登場していて、さらに説明書には「ヘンテコなワキ役たち主役を喰う！」というタイトルで彼らのプロフィールまで掲載されている。いかにこのゲームの製作スタッフが、彼らイカレキャラに心血を注いだかが伝わってくるというものだ。

ちなみに、一押しはあちこちの駅前にいる外人である。外見は他のイカレキャラたちにくらべれば、おとなしいほうだが、セリフとパワーのブチキレ具合が最高。セリフも数種類あって、話しかける度に楽しませてくれる。



まさるちゃん。いったい何者なのか？　どうも人間ではないようだが…。

薔薇の花をくわえたメルヘン作家。好きな言葉は哀愁。

あちこちの町にいる。歪んだ日本観の持ち主。

下着ドロボウ。なぜか下着はつけていない。盗んだ下着はどうしているのか？

なぜか移植希望が絶えないメガドライブの迷作

レンタヒーロー

悪人をぶちのめしつつ、レンタル料を支払う。その名も『レンタヒーロー』。爽快かつコミカルな傑作アクションRPGを、今あらためて紹介しよう。

機種：メガドライブ
メーカー：セガ
価格：8,700円
発売日：'91年9月20日
編集部購入価格：980円
入手難易度：普通

ヒーローをレンタルするという大胆な発想

「ヒーローもの」の雰囲気をコミカル演出

『レンタヒーロー』は、戦闘シーンをサイドビューの格闘アクションにした、コミカルタッチのRPGである。

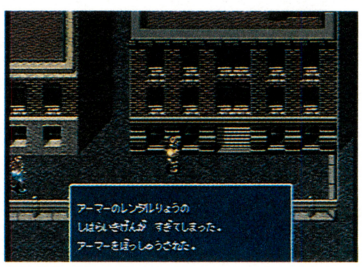
このゲームの楽しさは、なんといってもコミカルな演出だ。なにしろ主人公はヒーローとはいえ、彼をヒーローたらしめている「コンバットアーマー」はレンタルによるもので、毎月レンタル代金を支払わなければならないのだ。

つまり、正義の味方といっても無償奉仕ではなく、代金を要求しなければならない。なんとも切ない話だ。

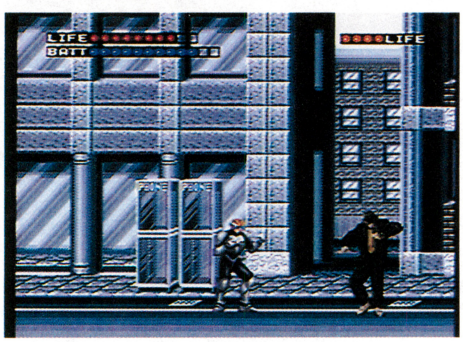
さらに笑えるのはレンタル料金に支払期限があるところだ。

ゲーム中、「アーマーのレンタルりょうのしはらいきげんがせまっています」というメッセージがあらわれた。いつもはこのメッセージが出るとすぐに銀行に直行していたのだが、事件解決が間近に迫っていたため、とりあえず仕事を優先することにした。その後、事件を解決してから銀行に向かったところ、仕事に思ったよりも時間をとられていたらしく、途中で支払期限が過ぎてしまった。すると、なんとコンバットアーマーを取り上げられてしまったではないか！

これでは仕事もなにもない。幸い金は足りていたので追加で振り込み、ことなきを得たが、これが仕事中だったりするとどうなるか。もしそんなハメになったら、アーマーなしの生身で悪

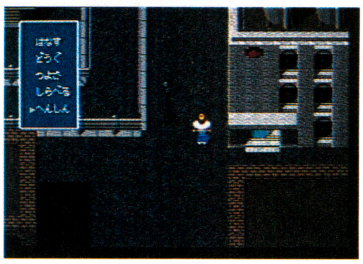


支払期限が過ぎると、アーマーは没収される。でも、延滞料金を払えば大丈夫。



サイドビューの格闘アクションは操作が簡単な上、敵もさして強くはない。遊んでいてとても気持ちがよく、思わず「キーック！」などと叫びたくなってしまう。

人たちと渡りあわなければならないのだ。私は、レンタル料を銀行振込にするため、慌てて口座を開いたのだった。また、あるとき「グッズリバー」の街の川で子供が溺れているという緊急の依頼がある。しかし、いくら急いでくださいといわれても、移動はすべて徒歩と電車で行われる。ヒーローに変身していれば多少は速く移動できるが、別に空



おなじみの選択コマンド。「へんしん」というコマンドが唯一特殊なもの。

を飛べるわけでもない。しかも、依頼を受けたのは主人公のホームタウンで、グッズリバーに行くには電車を使うしかない。

現場に着くまでに子供は溺れてしまうのでは、と思いつつ、地下鉄の駅に向かった。ガタゴト電車に揺られて現場に着くと、子供はすでに別のレンタヒーローに助けられている。

先を越されたことを悔しく思ったが、なんとものんびりした話に思わず頬が緩んでしまった。

ハードごと買ってでもやってみよう

発売から時間がたってしまっているが、今あらためてプレイしても充分に楽しめる。戦闘シーンが難易度の低いアクションになっているため、コミカルなシナリオの軽快さを損なうことなく味わえるのも嬉しい。値段も手頃なので、メガドライブユーザーなら迷わず買いの1本だ。本体の値段も下がっているので、思い切ってハードごと買ってしまうのもいいかもしれない。

簡単、爽快！の戦闘システム

パワーアップは「SECA」への寄付で行われる

コミカルなシナリオのノリを失うことのないよう、『レンタヒーロー』では基本的に事件→調査→戦闘という流れでゲームが進み、ヒーローものの定番の雰囲気がうまく再現されており、プレイしていて非常に気持ちイイ。

戦闘はサイドビューのアクションだが、敵の動きは全体的に小さく、ストーリー進行の妨げにならない程度に難易度が抑えられている。

また、このゲームでは、戦闘がアクションなので、経験値が存在しない。このため、体力などの主人公の能力は基本的に変化することがない。

しかし、ゲームが進むにつれて、敵の悪人たちは手強く、数も多くなる。そこで、経験値によらず主人公を成長させるために、「開発費の寄付」というシステムが用意されている。

主人公にコンバットアーマーを貸し出している「SECA（センセーショナルカフェテリア＆スーパーエナジーコンバットアーマーの略）」は、新型のコンバットアーマーや各種必殺技を出す武器の開発もしている。しかし、経営が苦しいのか、主人公の寄付を待たねば、コンバットアーマーや武器を新しく開発することはできないのだ。

そこで、1,000ゴート単位でコンバットアーマーか武器のどちらかを選んで寄付しよう。しばらくすれば新しい装備が完成する。これを身につけ、次第に手ごわくなる敵に対抗するのだ。

必殺技の威力は高く、これで敵に止めを刺すと、まさしくヒーロー気分が味わえる。また、エネルギーが大きいので、連発できないのも必殺技らしい。

必殺技を使えるようになるまでは、ジャンプキックがメイン。

これが究極の兵器「ギャラクティカキャノン」だ。

ゲーム全編にあふれる、コミカルタッチの演出

ヒーロー誕生物語もコミカルだ

『レンタヒーロー』に出てくる地名は実在の地名のパロディー（「ダハネ」は「羽田」など）だ。しかし、なぜかアメリカ風の世界観で、ストーリーはユーモア感覚に満ち、冒頭から軽快に楽しませてくれる。

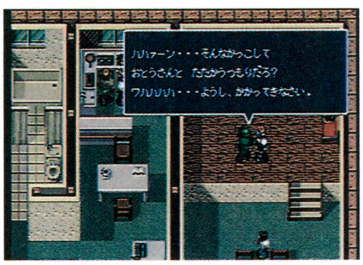
主人公はコージャの町に引っ越してきたばかりの平凡な青年で、レンタヒーローになるのもほんの偶然から。

近所の人を招いての引っ越しパーティの席上で料理が足りなくなり、出前を注文することに。ところがここで、料理ではなくコンバットアーマーが届けられる。とりあえず着てみる主人公。

変身した主人公を怪獣のぬいぐるみを着て、パーティーを盛り上げていた父親が出迎える。悪ノリした父親と主人公は、コンバットアーマーの威力を知らないままで戦闘に突入。主人公の一撃は父親をふっ飛ばし、父親は入院するハメになってしまう。その後、誤配した配達人の薦めで主人公はレンタヒーローになるのだが、なんともユーモラスな誕生秘話だ。

依頼も、「デパートの怪獣ショー」や「迷子の女の子探し」など、初めのうちはほのぼのしたものが多い。ニセ札事件などの大事件もあるが、悪人もどこか間が抜けていてユーモラスだ。

しかし、このコミカルな雰囲気が、中盤を境目にガラリと変わってくる。「ノモルワ化学」の社長の護衛



最初の戦闘は怪獣のぬいぐるみを着た父親と戦うことになる。

をしていると、暴漢がうらみの言葉とともに襲いかかってくる。あっさりと撃退に成功した主人公だったが、かけつけた警察に逮捕された暴漢は、ノモルワ社が街にはびこる麻薬売買の元凶だと主張する。仕事とはいえ悪党を助けてしまい、後味の悪さが残る。

このように、少しずつシリアスなストーリーの伏線が張り巡らされてくる。ゲームを解くなどということにはこだわらず、ひょんなことからヒーローとなった青年がさまざまな事件を解決していきながら、次第に一人前のヒーローになっていく過程を楽しんでみよう。

裏　お金がいっぱい：どの町にもいる「わたしと勝負してみないかい？」という男と10000ゴート以上持っているときに戦い、勝つと、10000ゴートくれる。これはゲーム中一度しかできない。
サウンドテスト：タイトル画面で、上とAを同時に押すとサウンドテストができる。

こうして青年はまともなヒーローになってゆく

レンタル延滞料金を請求されないよう、どんどん仕事をこなそう

仕事を終えたら、お金はきちんともらおう

まずは自宅のパソコンでＳＥＣＡに連絡をとり、仕事の内容と現場を教えてもらう。このとき、仕事の選り好みはできない。

現場へは徒歩と電車で向かうことになるのだが、このときレンタヒーローに変身していると歩く速度が速くなって快適だ。しかし、同時にエネルギーも消費してしまうので、肝心な戦闘のときにエネルギー切れなど起こさないように、普段は生身でいよう。

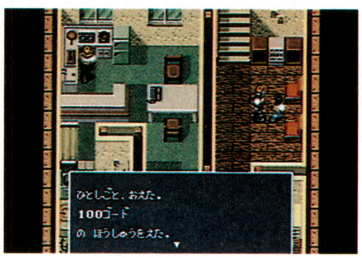
稀に町を歩いていて突然襲われることがあり、このとき変身前だとパンチしか出せず、防御力も小さいのでかなり苦戦することになる。それでも、体力がフルならなんとかなるので、体力回復アイテム「ダイジョーV」で、体力は常に満タンにしておく。また、忘れずにコンバットアーマーのエネルギーも「電池」で充填しよう。戦闘中にエネルギーが切れてしまうと、やはり生身で戦うことになるので、エネルギー消費の大きい武器を使っているときなどは特に注意。

状態が整ったら、予備として体力回復アイテム、電池ともに２～３個ずつ補充しておこう。１度の仕事で数回戦闘することもあるからだ。

ここで1,000ゴート以上あまっているようなら、銀行に行って預金しておこう。こうすればコンバットアーマーのレンタル料が自動引き落としになり、いちいち振込に走る必要がなくなる。

口座に充分預金があり、それでも金があまっているなら、ＳＥＣＡに寄付して、コンバットアーマーと武器の開発費に充てよう。

パソコン通信で依頼を引き受ける。使用機種は「OTERA　DRIVE」



仕事を終えたら料金を請求する。正義も慈善事業ではないのだ。

ヒーローのお勤め　その１ パトロール

レンタヒーローとなって最初の仕事は、町のパトロールだ。宣伝を兼ねて変身した姿で町を練り歩く。

コージャの住宅街の南の公園にいくと、女の子がチンピラに襲われている。レンタヒーローの出番だ！

「へんしん」コマンドで変身してから話しかけると、チンピラとの格闘に突入する。

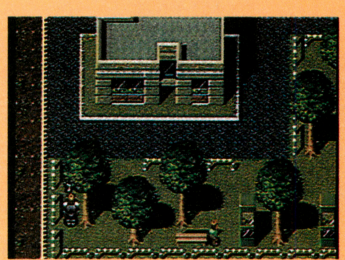
チンピラはナイフを突き出しつつゆっくり前進してくる。飛びすぎないように一定の間合いを開けてジャンプキックを繰り返そう。間合いが近すぎるとチンピラに接触してダメージを食らってしまう。チンピラを倒すと、名前を尋ねられる。好きな名前を入力しよう。ちなみに、１文字も入力しないで「おわり」を選択すると、自動的に「レンタルマン」になる。

ヒーローのお勤め　その２ ラブレター配達

デビューを果たすと、いよいよ正式な仕事の依頼が来る。

依頼人は隣家のケント少年。主人公の妹のアリサにラブレターを届けて欲しいという。ラブレターを受け取って家に戻ると、アリサはいない。人々の話を聞けば、さして苦労せずアリサは発見できるだろう。

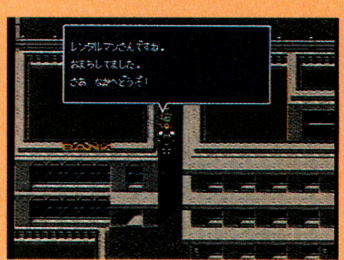
アリサの返事をケント少年に伝えれば依頼は完遂となる。


アリサは公園でかくれんぼをしている。木の陰に隠れているのがアリサだ。

ヒーローのお勤め　その３ 現金輸送

３つめの依頼はグッズリバーの銀行から。100万ゴートもの現金をコージャの銀行まで運んで欲しいという。ようやくヒーローらしい仕事だ。報酬も2,000ゴートと、前の2つとは比べものにならないほど大きい。

コージャの銀行に近づいたところで強盗が襲ってくるが、しょせんチンピラ、敵ではない。さっさと撃退して依頼を果たそう。



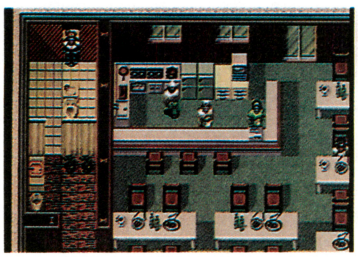
グッズリバー、コージャどちらの銀行も裏口から入る。警備員に話しかけよう。

お金がたまったら、コンバットアーマーと武器の開発費を寄付しよう

ついに正式なヒーローに

仕事料は1,000ゴート単位で支払われるので、確実に仕事を果たしていれば、経費を引いても金はあるはず。

ノモルワ化学の社長の護衛の仕事を終えると、SECAから正式にヒーローとして認められ、「RHブレスレット」というアイテムをもらえる。これがあれば、SECAの研究所に入れるようになるので、アーマーと武器の開発費を寄付しよう。ちなみに、RHブレスレットがあれば、どこにいてもセーブが可能になる。



SECAの研究所は店の地下にある。トイレに座るとエレベーターに乗れるのだ。

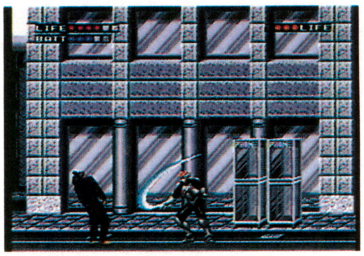
開発費を寄付してしばらくすれば新しい強力な装備が完成する。SECAの研究所まで受け取りにいこう。

最初のコンバットアーマーのバージョンアップと最初の必殺武器「フラッシュフォース」の開発費はどちらも1,000ゴート。フラッシュフォースは、わずかなエネルギー消費で大ダメージを与えることができる必殺技だ。

コンバットアーマーは、バージョンアップしていくにつれ、ジャンプ力や防御力が上がるうえに、エネルギーの最大値が増えるのがうれしい。

武器を使うようになると、エネルギー消費が激しくなるので、アーマー先行で寄付していく。特に2番目の武器の「ソニックカッター」は、敵に当たりやすいのはありがたいのだが、ダメージが小さいため、つい連発してしまいがちになる。ソニックカッターを装備する前に、エネルギーの最大値をできるだけ増やしておかないと、戦闘中にエネルギー切れを起こして生身で戦うハメになる。

また、コンバットアーマーはバージョンアップするごとにレンタル料が100ゴートずつ上がっていくので、口座の残金には注意したい。レンタル料の支払いが滞ると、コンバットアーマーを取り上げられてしまう。といっても気にしすぎる必要はない。レンタル料の10倍程度を常に口座に残しておくようにして、残りの金はどんどん開発に寄付してしまおう。



ソニックカッター。威力がやや低く、連発する必要がある。

有名になるにつれ、任務も難しくなっていく

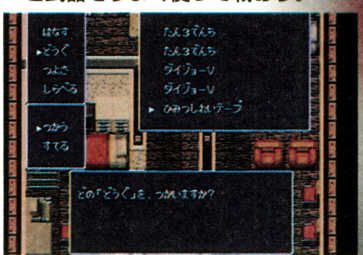
悪の存在を許すな！

主人公がつぎつぎに仕事を果たし、ヒーローとして有名になっていくにつれて依頼も難しいものが増えてくる。疑り深いノモルワ社の社長の依頼を受けるためには、犬探しを依頼してきたボディガードと勝負したうえに、難解な暗号を解く必要がある。

「ゼニカセ警部」から依頼されてのニセ札事件捜査の際には、ヒーローとして知れわたってしまった顔を隠して潜入捜査するために変装セットを手に入れてからでないと捜査が始まらない。

しかも、依頼どおりに「ジョイ・カンパニー」のニセ札事件を解決しても事件は終わらない。続いてニセ札を作っている黒幕、「クドイ出版」にも潜入してニセ札の原版を手に入れて、ようやく仕事が完了する。

さらに、戦闘も難しくなってくる。特にやっかいなのが銃を持った敵で、うかつに近づけば大きなダメージが待っている。しゃがめば取りあえず回避できるのだが、次には敵もしゃがんで攻撃してくる。弾丸を避けようと慌てて飛んだりすれば、かえってダメージを受けることも多い。こんな敵に挟み撃ちされたりするから大変だ。一瞬のスキをついて攻撃し、相手がダメージを食らってのけぞったところを一気に畳み掛けてノックアウトするほかに手はない。強化されたコンバットアーマーと武器をうまく使って戦おう。

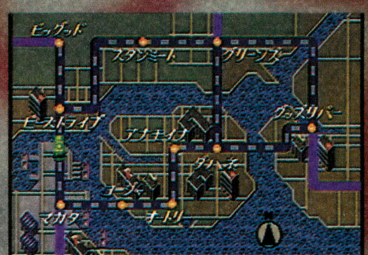


このテープを何度も何度も聞くと…。

シナリオを進めていくと、麻薬にからむノモルワ化学や「マシンガンドッグ」というマフィアなど、巨悪の姿が少しずつ見えてくる。

また、悪人との戦闘の合間にも、落盤の起きた鉱山から炭坑夫を救出したり、病院を抜け出した心臓病の女の子の捜索、デパートの怪獣ショーの出演と、忙しく動き回ることになる。

市民に愛される、少しドジなヒーローになりきって、多少の失敗は気にせず楽しんでいこう。



地名は「セガ」周辺のパロディー。全部分かるかな？

錬金術。誰もが考えなかったテーマを、よくもまあ。

ミステリューム

「錬金術」とは…金属どうしを組み合わせ、まったく別の物質に変えてしまうトリッキーな工程テクニックである。この怪しげなテーマのおかげで、ものすごく暗〜〜い雰囲気が作品全体から立ち上っている。ぜひ渋〜〜い表情でプレイしよう。

機種：ゲームボーイ
メーカー：バップ
価格：4,500円
発売日：'93年7月23日
編集部購入価格：580円
入手難易度：やや難

ペテン師・サギ師・占い師…
いやいや、もっといかがわしい錬金術師になろ〜！

錬金術と…巨大アリ！？

…暗い。恐ろしいまでに湿り気をタップリ含んだゲームだ。このソフトは、できればスーパーゲームボーイでプレイして欲しい。なぜなら、ゲームボーイの小さな画面をジッと見つめ、背中を丸めながらプレイしたら、このまま老けこんでいってしまいそうだからだ。

かといって、このゲームを笑いながらプレイするのも、それはそれで怖い。

…錬金術。このいかがわしくてキケンな香りが漂うものをテーマにしたのが『MYSTERIUM』である。

高度な技術を誇る有名な錬金術師のもとへと弟子入りしたプレイヤーは、修業の一環として、3Dダンジョンに封じ込められている、兄弟子と巨大アリの救助を言い渡される。兄弟子はともかく、巨大アリを救う…!?!?

曲がりくねった迷宮。通路にはドラゴンやゾンビがウロつく。奥に進むには、まだ覚えて間もない錬金術を駆使して、数々の必要なアイテムを作り出していくしか方法はない…。

これはプレイヤーに課せられた使命であるが、シナリオ展開はゼロに等しく、したがって長々とした会話やイベントもない。このゲームでもっとも重要なのは、アイテムの性質についての知識を深め、いかにうまく調合していくかということだ。失敗すれば、大事なアイテムをムダにしてしまうだけでなく、モンスターなどの敵を生み出してしまうケースさえある。このゲームにおける錬金術師としての経験がないと、到底クリアはムズかしいだろう。

また、操作系にやや難があるため、慣れるまでにストレスを感じるのは覚悟の上。

さらに、3Dダンジョンを舞台としているというのに、なんとセーブポイントがない。そのため、ゲームオーバーになったら、スタートからやり直しという陰険なペナルティを食らう。

さらにさらに、捕われの身である巨大アリなんて、ダンジョン内のどこにも見当たらない。その姿がうかがえるのは、デモ画面のみだ。しかもウレシそうにヘラヘラしゃべっている。せっかく助けに行ってあげたのに…。

こうしてみると、このへんの要素が、このゲームの暗く湿った雰囲気をかもし出している要因なのでは…。

しかし、このゲームには、そんな人聞きの悪い文面をコナゴナに粉砕してしまうほど、不思議なオモシロさがある。プレイ当初はなかなかとっつきにくい内容だが、やりこんでいくにつれ、ジワジワとこの世界にハマっていくことだろう。

さぁ、アナタも暗く渋〜い表情で、Let's 錬金術…。

なぜアリなのか、なぜ錬金術なのか、謎だ。しかもドラゴンに襲われているアリの世界って…。

え〜、みなさま〜、ワタクシがこのたび新入りの錬金術師でございマ〜ス

第一歩は地道な資料づくり

一見、遊びづらそうに見えるこのゲームだが、システム的にはそれほどヘビーなものではない。

ダンジョン内でアイテムを拾い集めるのが、このゲームの重要なポイント。ゲットしたら、コマンド画面で性質についての知識を学んでおこう。そのアイテムを変成させるために使う井戸の種類（火、水、酸、水銀）を見出すヒントが記されているハズだ。

また、そのアイテムが安定物質か不安定物質かも要チェック。前者の場合、アイテム変成しやすく、逆に後者の場合は、砕けやすく壊れやすい。試しに手に持っているこん棒（不安定物質）を井戸に入れたところ･･･見事にコナゴナになった。あ、ありゃ、武器がなくなってしまった･･･。

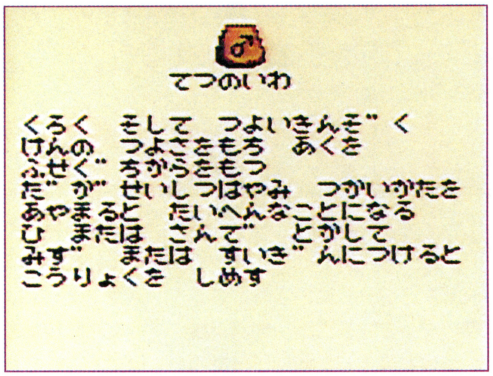
武器がなくなっては心もとないが、試しにアイテムを井戸に落としこんで、その結果を見定めることは、結構重要なことである。最初は錬金術師としての知識が不足しているため、実験を繰り返してみるべきだ。仮に「鉄」を「酸の水槽」に放りこむとどうなるか。その結果生み出されるのは、醜いモンスターである。こんな失敗を犯してしまったら、あわてず騒がすあきらめが肝心。もう一度リスタートすればいいだけのこと。

それよりも重要なのは、使った井戸と落としたアイテム名、そしてその結果どうなったかということをチェックしておくことだ。できればメモすることをオススメする。そのデータは、錬金術師としての大切な資料となり、後に必ず役立つときがあるハズ。アイテムを変成させるたびにマメにチェックすべきだ。

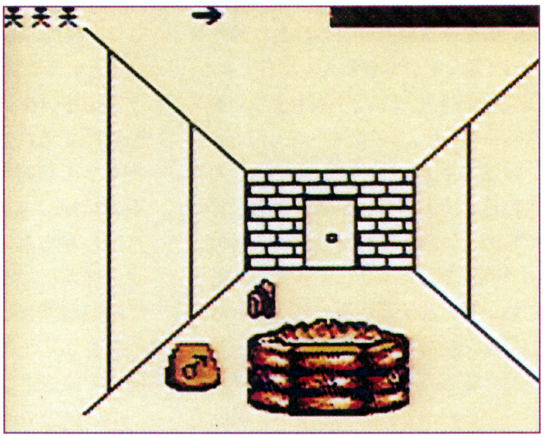
ダンジョンを進むにつれ、モンスターの姿が視界に入ってくるが、武器を装備しない限り、まず勝ち目はない。行く手をふさいでいるからといって、こん棒などのヤワな武器で立ち向かうのも禁物だ。アイテムを変成して、剣などある程度の攻撃力を備えた武器を手に入れ、イザというときのためにそれを装備しておく必要がある。

参考までに、エンディングへの到達時間の目安は約5時間といったところ。ちなみにこのデータは、多少やりこんだ人のタイムだ。

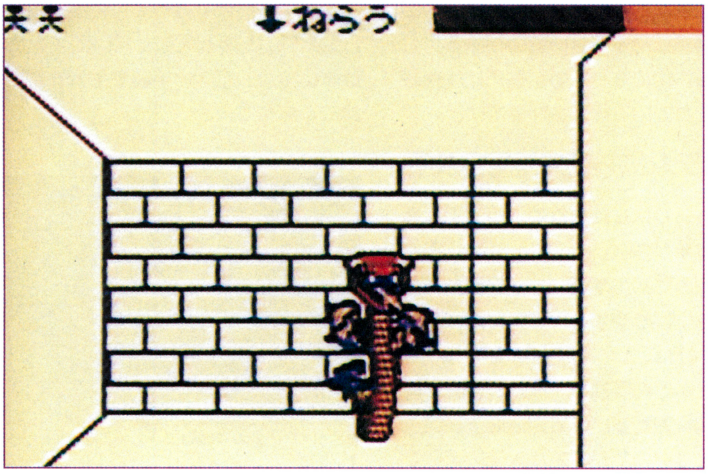
実はこの数字、果たして好記録なのか、そうでないのか判断がつきかねている。･･･誰か教えて。



このほか、全6種類の鉱物がある。鉱物の特質を見極めないと、取り返しがつかなくなることもあるので注意。



井戸に物質を放り込むと、必ず何かに変成する。いろいろ試してみよう。



戦闘中のシーン。敵と出会ったら、まず後退して、遠くから敵を狙ったほうが安全だ。

錬金術師を目指している人にオススメ

よくよく考えてみれば、ジャンルを問わず、ゲームをプレイ中の人は、たいがい暗〜い表情をしているのではないだろうか。

それならいっそのこと、このゲームをプレイして、もっと暗〜くなってみてはどうだろう。性格的にジメジメしている人、陽気さはハジだと思っている人にはオススメかも。あと、錬金術師を目指している人ね。･･･たぶんいないだろうけど。

ストーリーに刺激を求める人はぜひ！

カードマスター
リムサリアの封印

地水火風の属性を利用する戦闘システムの３Ｄ・ＲＰＧ。当時としては美しいグラフィックで、多彩な登場人物たちが、雄大なストーリーを展開する。小説を読んでいるかのような細かい演出が楽しい。

機種：スーパーファミコン
メーカー：ＨＡＬ研究所
価格：8,900円
発売日：'92年3月27日
編集部購入価格：980円
入手難易度：易しい

常識破りなまったく先が読めないストーリー

多彩な登場人物たち

『カードマスター』は、当時としては高水準のグラフィックと、地水火風の属性の相性を利用した戦闘が特徴的な３Ｄ・ＲＰＧだ。

このゲームは、ひとりひとり目的を持って動く多彩な登場人物たちによる、「謎と陰謀」に満ちた小説のように運ぶストーリーが、魅力となっている。

普通、主人公は仲間と出会い、力を合わせて魔王なりなんなりを倒していくもの。仲間と別れたり、何らかの理由で敵味方になってしまうことはあっても、それは伏線があって、こちらの気分もそれなりに盛り上がった上でのことだろう。

ところが、**このゲームでは、開始直後のイベントからして違う。**「水晶の剣」なるものを守っている大神官と戦うのだが、さあ倒せるぞといった矢先に仲間だったはずの魔法使いの女の子があっさりと裏切る。この子はなかなか可愛い女の子で、これから育ててやろうじゃないかと思っていたくらい。そんなだいそれたことを企む腹黒いキャラクターには見えない。

そんな彼女の裏切りには、正直あっけにとられてしまった。

また、逆に敵だった大神官が味方になり、戦闘の最中に敵と味方が入れかわるというのにも驚かされた。

この後、主人公は魔帝リムサリアを封印するために必要な三種の神器と４つの精霊を求め旅立つことになるのだが、この旅の途上にも敵か味方かわからないエルフの戦士の登場や、仲間になったと思った精霊が実は敵の魔法使いが化けていたものだったりして、凝ったイベントが目白押しで飽きさせない。

いつ味方が裏切るかわからないのに、仲間として使うためには強い武器を持たせ、育てなければならない。この緊張感はたまらないものがある。もっとも、敵になっても装備だけは返却してくれている律儀さは謎だけど。

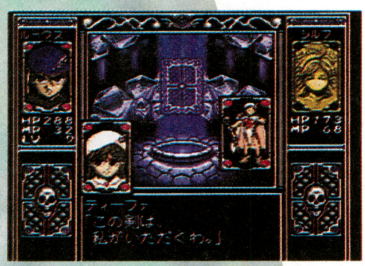
システムにも工夫が見られる

ストーリーだけでなく、システム面にも見所が多い。

戦闘の難易度が低いのが好例で、レベルも上がりやすく、物語に沿って進めていけば、レベル上げのための戦闘はほとんど必要ない。また、１回の魔法の消費量が多いので回復魔法が滅多に使えないのだが、地水火風の特徴を持つ仲間の精霊たちは歩くごとにＨＰ、ＭＰが回復するので、彼らに後方支援役として魔法を使わせることでバランスが取られている。他にも、３Ｄダンジョンによるマップにはオートマッピング機能をつけることで難しさを感じさせないようにするなど、随所に工夫しているところが見受けられる。

最高の仲間たち

仲間が武器防具の類をいっさい装備していないため、「おいおい、偉そうなことを言って仲間になるなら、武器ぐらい持っていろよ」と思うが、キャラクターがパーティを出入りするたびに、町まで戻って装備を買い、またダンジョンへ戻ることで結局レベルアップさせてくれているのだから、よく考えられていると言える。ただ、ダンジョンの１０階まで行って、突然仲間が「俺はここに残るぜ」と言い出すのにはまいった。ボスの手前で主人公を見捨てるなんて…。



突然、寝返る魔法使いティーファ。敵になってもやっぱりプリチーな子だ。

村からダンジョンへ移動するところ。唯一３Ｄではないシーン。

簡単な割に飽きさせない戦闘システム

パーティは最大3人と精霊1体

画面の両端に各2箇所ずつ、上下に分かれてパーティに所属しているキャラクターをあらわすウインドウがある。上2人が前衛、下2人が後衛で、前衛のほうが攻撃を受ける可能性が高い。主人公と精霊の場所が空くことはないので、パーティの最大人数は、主人公と精霊以外のキャラクターを加えた、3人と精霊1体ということになる。

中央はメイン画面で、3D画面やオートマップ画面が表示される。敵が出現したりキャラクターに出会ったりしたときは、すべてこのメイン画面にグラフィックが表示される。

精霊はHPがなくなると破れてしまう。

戦闘はコマンド選択式で、武器による通常攻撃、魔法、防御、戦闘からの脱出などが選べるようになっている。コマンドの中で特殊なのが、主人公だけが持つ「召喚」と「カード」である。召喚は精霊を出し入れするコマンドだが、召喚を実行したあとでも本人が攻撃や魔法などを行うことができる。

カードはその名の通りカードを使用するコマンドで、地水火風の基本カードや霧のカードなどの中から、同じ種類のものを、1枚から3枚まで、好きな枚数を選んで使用する。効果はカードによってさまざまだが、地水火風の4種の基本カードを使った場合は全体攻撃で、1枚より2枚、2枚より3枚と、枚数が増えれば増えるほど威力は大きくなる。

また、「火の属性の敵には水のカード」というように相性を考えて使用すればさらに効果をあげることができるぞ。

これが戦闘シーンだ

ワラワラ出てくるモンスターたち。こんな狭い通路に8匹出ることもある。よく喧嘩にならないものだ。

地・水・火・風　4つの属性を使いこなせ

このゲームの戦闘の大きな特徴が、敵キャラクターと精霊に与えられた地水火風4種類の属性である。

土は水に強く、風には弱いといった具合に、4つの属性すべてに得意とする属性と弱点となる属性がひとつずつ存在する。この属性は、土は緑、水は青、火は赤、風は黄色と対応する色が決められており、敵のグラフィックのワクの色で簡単にわかる。敵の属性に対応した精霊を召喚することで、戦闘を優位に進めることができるのだ。

しかし逆に、不利な相性のままで戦うことは危険を意味する。レベルがあがったからといってボンヤリ戦っていると、思わぬピンチに陥ることがあるぞ。このため、1回1回の戦闘に緊張感があって、飽きがこない。

属性の相性を利用するうえで特に使えたのが、各精霊が持っている、パーティ全体の属性を精霊と同じものに変化させる魔法。この魔法はパーティ全体にその精霊の属性を与えることができ、「人」という中立の属性しか持たないパーティの人間たちに、敵の苦手な属性を与えることができるのだ。

精霊たちは、歩くだけでHP/MPともに回復していくので、残りMPを気にせず使えるところもよい。しかし、彼らは打たれ弱いうえに、歩いての回復は1ポイントずつなので、敵が強くなると頻繁に入れ換えて、大事に扱わないと破れてしまうぞ。

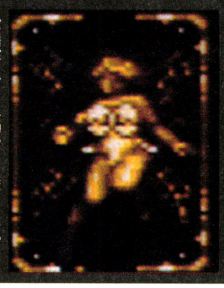
物語に身を任せ……

このゲームをプレイするにあたっては、細かいシステムなどは気にせず、小説を読むように主人公に感情移入してストーリーを味わって欲しい。

仲間が入れかわり立ちかわりしてしまう点は、キャラクターを育てていくというRPGの面白さは充分に味わえないかも知れない。しかし、そこにあえて目をつぶるだけの面白さが『カードマスター』にはある。

キャラクターのレベルアップを気にするより、主人公になりきって仲間たちとの出会いと別れを楽しもう。

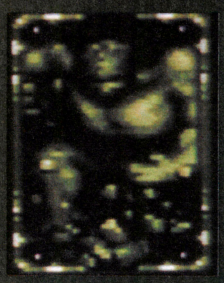
仲間よりも役に立つ精霊。彼らが裏切ることはない



風の精霊シルフは最初から召喚できる。雷系の攻撃魔法と、回避力をあげる魔法を持っている。

水の精霊マリッド。味方全員の体力を回復する魔法を持っているので、非常に頼りになる。

火の精霊イフリート。攻撃力を上げる魔法が便利。強そうに見えるが、攻撃力はない。



地の精霊ダオ。防御力を上げる魔法を持っている。堅そうに見えるが、やはり打たれ弱い。

世界を復興するというアイディアだけでも十分！

ソウルブレイダー

機種：スーパーファミコン
メーカー：エニックス
価格：8,800円
発売日：'92年1月31日
編集部購入価格：380円
入手難易度：易しい

『ソウルブレイダー』は、敵を倒していくことで人々の魂を解放するという、これまでに見られなかったようなアイディアと、わかりやすい戦闘システムが好評を博したゲームだ。

他のゲームでは得られない達成感が気持ちいい

『ソウルブレイダー』は剣と魔法を使って、魔王によって様々な魂が封印された世界を復興していくアクションRPGだ。

アクションシーンよりもこのゲームの最大の魅力は、魂を解放したときの爽快さと、魂の復活によって引き起こされる街の復興を成し遂げたときの充実感にある。

魂を解放するためには、巣から出てくるすべての敵を倒して、その巣を封印すればいいのだが、封印した後の演出が気持ちいい。家が一瞬で復活するさまを、なめらかに見せてくれるのだ。例えば、巣を封印した瞬間、「魂を解放した！」というメッセージとともに画面が切り替わり、街にある家が、床、壁、屋根、の順にまるでドミノ倒しの映像を巻き戻すように復活するのだ。モニターを見ながら思わず「おおっ！」と感嘆の声が漏れたほどである。

復興のシーン。魂が封印されているのは、生き物以外にも家や絵など実に様々だ。

さらに、街が復興することで、楽しみの幅が広がっていく。

はじめ、プレイヤーはまったく何もない世界にやってくる。これは比喩ではなく本当に何もないのだ。そして、しばらく辺りを探索、アクションステージに進む入り口を発見し、中に入る。そこで、出てくる敵を片っ端から倒していき、ステージを隅々まで探索した後、もと来た入り口から街に戻ると、先ほどは何もなかったところに、立派な家が建ち並んでいるのだ。その街並みと人々を見たとき「俺がこの街を復興させたんだ」という充実感でいっぱいになった。この、街を復興させる過程は、街づくりに通じるものを感じさせ、魂を解放したときの喜びと合わせて、さらに大きな喜びを感じさせてくれる。

だが、戦闘には少し不満が残った。操作は簡単でいいのだが、魔法の使い勝手が悪いのである。

例えば、プレイヤーの使える魔法に「フレイムボール」という、一直線上にまっすぐ飛んでいくものがある。

あるとき、魔法を使うのに必要な「ジェム」という宝石が充分たまったので、魔法を使ってみたところ、放たれた「フレイムボール」はあらぬ方向に飛んでいったのである。このとき初めて魔法はキャラクターの周囲にある「ソウル」から発射されると分かったのだが、ただ撃つだけではダメで、きちんと狙いを定めないと当たらないのである。しかし、たくさんいる敵に対して、方向を決め、狙いを付けて魔法を使うよりは、剣で攻撃したほうがよっぽど早いのだ。

主人公の周囲を回っているのが「ソウル」。ここから攻撃魔法が繰り出される。

この点が非常に残念で、魔法がもっと使い勝手がよければ、戦闘に幅が広がり、さらに楽しいゲームになったであろう。

とはいえ、戦闘の不満点は、街を復活させていくことと、物語の展開の楽しさがそれを打ち消してくれ、アクションゲームの苦手な人でも、比較的すんなりと物語を進めることができる。値段もお買い得なので、ぜひ一度は味わってみてほしい。その爽快さと充実感の虜になってしまうはずだ。

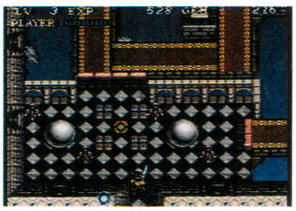
攻略のポイント～すべての魂を解放し、世界を復興するために～

ここでは、各エリアごとのワンポイント攻略をしていく。どのエリアも、魔物の巣を封印していき、人々の魂を解放。町の人のヒントから謎を解きながら、最終的にボスを倒すという流れなので、ここでは特に注意したい場所、敵、重要アイテムなどを中心に攻略を進めていく。

このゲームに出てくるすべての敵は、一定の法則に従って攻撃を仕掛けてくる。攻略の中心となる敵は倒すことができなかったり、動きが特殊であるものをピックアップした。それ以外の敵でも、やみくもに突撃すると大きなダメージを受けるので、動きをよく見てから攻撃しよう。

STAGE 1 グラスバレーの採掘場

しばらく進んで行くと絵の中に入っていくことになるが、ここにいる壁に沿って動く歯車のような敵は、その時点で主人公が持っている武器では倒せない。ここは無視して先に進まないと無駄なダメージを受けてしまう。



この敵は、今の段階では主人公のあらゆる攻撃が無効だ。無視しよう。

STAGE 2 ロストサイトの沼地

この沼地には、水、炎、光の3つの神殿がある。そこには様々なトラップがあるが、トラップはすべて同じ周期で移動しているので、よく見れば楽にかわせる。光の神殿の地下3階は、真っ暗だが、森のもぐらの力を借りると明るくできる。

STAGE 3 セントエルズの海底

このステージの大半は、深い海の底が舞台だ。自由に動き回るためには、「アワのころも」という鎧が、絶対必要。装備していなければ、海底に足を踏み入れた途端に、どんどんダメージを受けてしまうのだ。

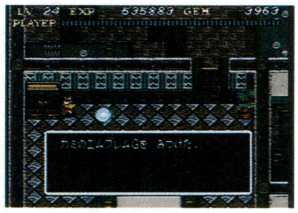
STAGE 4 雪山ノーススロープ

ここは雪山のステージで、少し進むと、雪玉が追いかけてくる。この玉は動けば動くほど大きくなって、体当たりをしかけてくるので、こいつはうまく誘導し道にある岩にぶつけてしまうといい。そうすれば、もう追いかけてくることはない。

雪玉には攻撃しても無駄。岩にぶつけるよう誘導するか、相手にせずに逃げよう。

STAGE 5 レオ博士の研究所

ここでは、8つすべてを集めるとジェムを消費せずに魔法が使えるようになる「神のエンブレム」のうちの1つが手に入る。このアイテムは研究所1Fにある、タンスを右から押すことで手に入れることができる。



ここに「神のエンブレムG」がある。必ず入手しておこう。

STAGE 6 マグリッド城

マグリッド城には、隠された通路、宝箱が存在する。それらは、マグリッド城にいる兵士の力で、見ることができるようになるのだ。隠された宝箱の中には「神のエンブレムH」があるので、見落とさないようにしよう。

STAGE 7 魔界

いよいよ魔王の待ち受ける最後のステージである。魔王は「ソウルブレイド」と「ソウルアーマー」を装備していないと使うことができない魔法「ゴッドバード」でしか倒すことはできない。戦うときは忘れずに装備。

◆『ソウルブレイダー』もう1つの楽しみ方◆

このゲームの魅力は、簡単なアクションシーンの操作感と、魂を解放することに爽快さが感じられることである。だが、アクションシーンが簡単すぎてあくびが出るぜ！　という人もいるかもしれない。そんな人にお薦めなのが「剣を振ってはダメ」という遊び方だ。敵を倒す方法は、「突き」と「魔法」のみである。魔法にこだわりたい人もいるだろうが、魔法だけで戦うという方法はお薦めできない。なぜなら、魔法では各エリアのボスが倒せないからだ。

敵の動きをかわし、剣を構えて突撃する。敵の動きを読み、魔法を打ち込む。これまで以上の正確さが要求されるが、そこにはより密度の濃い充実感が待っているはずだ！

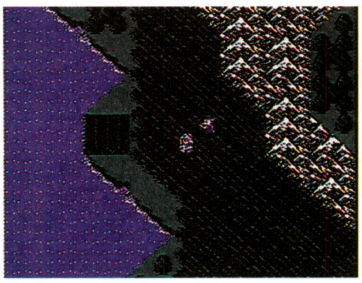
ファミコンRPGの黎明期を駆け抜けた隠れた良作

ミネルバトンサーガ

『ドラクエ』シリーズなどにより日本でも確立したRPG。『ミネルバトンサーガ』が発売された年は『FF』の1作目がリリースされるなど、意欲的なRPGが数多く発売された。このゲームはそうした作品群の中でも、世界観が充実したRPGだ。

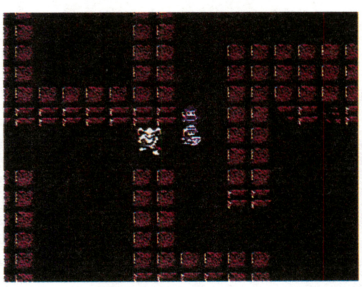
機種：ファミリーコンピュータ
メーカー：タイトー
価格：5,500円
発売日：'87年10月23日
編集部購入価格：1,480円
入手難易度：やや難

大容量ROM（当時）＋バッテリーバックアップに詰め込まれた壮大な世界



フィールドはかなり広く、まさしく壮大で、よく迷子になった。今見るとなにも新しくない画面だが、ファミコンRPGの基本はこのゲームたちによって完成されたのだ。

「傭兵」が雇えるのがこのゲームのウリの1つ。物言わぬ仲間の「傭兵」は、死んでしまうと生き返らせることはできない。ゲーム終盤で彼らが倒れると悲しくて涙が出た。



ダンジョン内の1シーン。ダンジョンは深く広く、ゲームのプレイ時間を長くしていた。倒した敵が別面に行くと復活するタイプなので戦略が必要だ。

生き生きとした「ミネルバトン」世界の住人たちとの会話が楽しい

『ドラクエ』が確立したRPGという分野にバッテリーバックアップが加わって、いよいよ大作志向の吹き荒れる時期に登場したタイトーの作品。

今でこそ当たり前だが、当時としては新鮮だったたくさんのギミックが懐かしい。

まずは、街の登場人物の会話が、話の進行にしたがって変わっていくという演出。最初のうちは主人公をバカにしていた村人が、光の戦士である主人公を頼りにするようになるシーンはとても新鮮だった。だが、それよりも驚いたのは、村人たちがそれぞれの人生に目的をもって生きているのがわかる様々なセリフ回しだった。

離れ離れの街で暮らしていて、互いの手紙を楽しみにしていた二人がいつのまにか一緒になっていて（これがドットのセルキャラの演出だと、とても地味なのだが、そこがまたいい）、自分のことを温かく迎えてくれたり、ゲームの進行とは関係のないキャラがいちいち生きたセリフを持っているのがとてもよかった。当時は、さすがは「バッテリーバックアップ搭載」と感心したものだ。

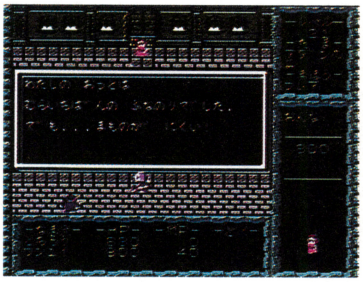
新鮮だったテーブルトークRPG的な世界観

ストーリーは故郷を滅ぼしたラゴンを倒すため主人公が立ち上がるという今となっては、なにかのパロディーみたいな定番もの。行く先々で旅の道づれが変わり、それに対応して目的が変わる。こうして幾つかの冒険を済ませると地図の全体が分かってきて…という、よくある「お使いRPG」のアイテムが人になったようなRPGだったが、道連れが村人と同様にいろいろワケアリの人たちで、ゲーム世界のリアリティに厚みを加えていた。

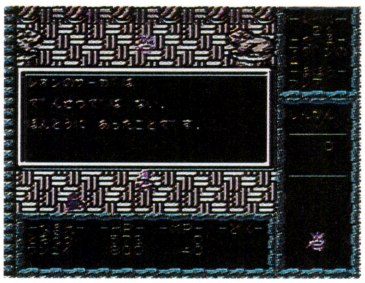
一般には知られていないが、筆者が作者に聞いたところでは、このゲームにはかなり作り込まれた世界設定があり、TRPGなどの影響を強く受けたものらしい。世界を設定するにあたって人々の暮らしや通貨単位、産業、風土などを考えるTRPG的な手法は、いまや常識といえるものだが（濫用されていて邪魔にさえなっている感がある。世界設定は人情やドラマと結びついて初めて意味のあるものなのに…）、当時としてはまだ珍しく、ある種のプレイヤーの心をがっちりつかんだ。

登場する神話などの雰囲気もよく、淋しい遺跡に行って碑文を読んだりすると自分の父親のころになにがあったのだろうかとシリアスに考えさせられたものだ。また、海の底から大陸が湧き上がる、光の道が天高く続いている、神と時折会話できる、などといった正統派ファンタジーならではの壮大なシーンが過不足なく上手に演出されているのも見逃せない。音楽もよかった。ゲームは『ドラクエ』タイプのフィールドマップに、ダンジョン。街に入れば別縮尺のフィールドマップと正統派だが、戦闘シーンはアクションっぽい要素もある別画面だった。まあ現代のRPGファンならなにも戸惑うことはないだろう。

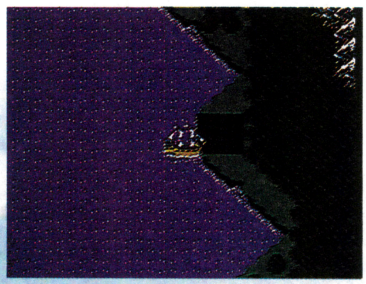
ダンジョンは深く、マッピングが必要というほどではないが、回復アイテム（どくけし、クコの水）の残量を間違うと、簡単にパーティが全滅してしまう。上手に撤退を繰り返しながらレベルアップを図らなくてはならない。傭兵が雇えるのが最大の特徴で、自分のキャラとは別に勝手に傭兵が戦ってくれる。敵が倒れるとアイテムに変わるのだが、傭兵はこれを勝手に開けられないので自分で行って開けるのがおかしかった。「またボスか」という傭兵たちの声が聞こえるようで…。



登場人物が話をするのは当たり前だが、別の街に行ってシナリオをこなすと話の内容が変わっているのは驚きだった。



自分の冒険の結果で、村人の生活が少しずつ幸せになっていくのがわかるいいシナリオだった。



上陸は決まったところでしかできず戦略性が高まっている。移動は軽快で海のモンスターとの戦いもある。

惜しむらくはゲームバランスの取り方

このゲームが歴史の闇に消えてしまった理由は2つあると思う。

1つは、『FF』や『ドラクエ』のように次々と自作をリリースしてブランドイメージ、世界観を確立しなかったこと。単品のRPGで長く語られるものが少ない事実を見るとき、このタイトーの戦略は得策ではなかっただろう。世界はよかっただけに惜しまれてならない。

もう1つは、ゲームバランスを間違えたこと。RPGで気持ちがいいのは、序盤から中盤にかけて難しかったゲームが、終盤（話の盛り上がりとシンクロしながら）一気に楽になるところにあると思う。ところがこのゲームは逆なのだ。終盤にかけて配置されるダンジョンは深く重く、リアルといえばそうなのだが、テンポが重くなってしまった。最後の敵を倒すのに必要なアイテムを全部揃えて、ベストメンバーでレベルアップしていったラスボスにあっさり全滅を食ったりするバランスはリアルだが大衆受けしなかったのではなかろうか。

裏 移動速度アップ&無敵

敵との戦闘が面倒になった場合に試してみてほしい裏技。タイトル画面が表示されている時に、上、上、下、左、A、左、右、下、下、Bと押した後、スタートボタンを押す。音が鳴ったら成功だ。

フィールド画面に出てからスタートボタンを押すと、移動スピードがあがり、敵が出現しなくなる。

多人数でプレイできるRPGというのが最大の魅力

百の世界の物語

ファミコン市場末期には、ユニークなシステムのRPGが多く登場した。このゲームもそのうちの1つ。中古市場では残念ながら入手が困難であるが、運よく発見できたら即買い。仲間うちでワイワイ楽しめる貴重な作品だ。

機種：ファミコン
メーカー：アスク講談社
価格：6,200円
発売日：'91年8月9日
編集部購入価格：——
入手難易度：困難

「勝ち」「負け」の概念が組み込まれたボードゲーム感覚のRPG

RPGで対戦だ！！

最大4人まで参加可能なボードゲームタイプの対戦型RPG。他のプレイヤーを押しのけてクリアに向かうという展開ゆえ、1人で黙々とシナリオを追いかけるオーソドックスなRPGとは、かなり異なったゲーム構成である。

参加者は、同一のボードマップ上で順番に自分のユニット（コマ）を操作し、交代制でプレイを進めていく。したがって、各プレイヤーには戦略性が要求され、相手との駆け引きのバランスが「勝敗」の明暗を大きく左右する。「勝ち」「負け」といった概念が存在するRPGは、このタイトル以外にそう数はない。発売当時はそれほど注目されず、知名度が低いまま今日に至っているものの、高度なシステムを擁したこんなにおもしろいゲームが、ファミコンソフトにあったのかと思わせるぐらいのデキである。

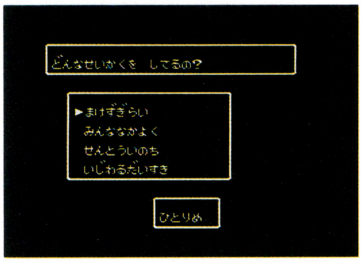
また、発生するイベントや、舞台となるボードマップの形状がプレイするたびに変化するというのも特筆すべき点。このシステムにより、一度クリアした後も、前回とは違った展開でゲームを楽しむことができ、飽きがこないように工夫が施されている。「ボードゲームユーザーが何を要求しているのか」という部分を、制作側がきちんと把握した成果をうかがい知ることができる。

イベントクリアまでの日数設定も可能

では、具体的なゲームの進め方を紹介する。

まず始めに、あらかじめ用意された3つのシナリオの中から好きなものを選択。各シナリオは、それぞれ最終目的がまったく異なっており、独自の展開が楽しめる。

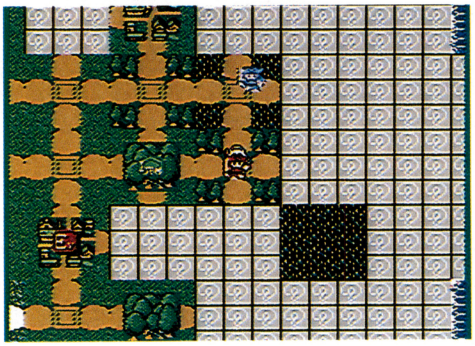
次に、プレイの尺度となる日数の設定を行う。ここでいう日数とは、ターンのこと。参加しているプレイヤーの行動が一巡し終えると1ターンがカウントされ、1日が経過したことを意味する。日数は1～45日まで可変で、定めた日にち以内で各シナリオを進め、最終目的に達したプレイヤーが発生した時点で終了。そのプレイヤーが勝ちを収める。以上がこのゲームの大まかな流れだ。なお、設定した日数以内で誰もクリアできなかった場合、シナリオは自動的に終了となる。



4タイプに分かれるコンピュータの性格。結構当意即妙に行動する。

また、参加するプレイヤーの数を2～4人までの範囲で自由に決められ、コンピュータプレイヤーに対してのみ「負けず嫌い」「戦闘命」「みんな仲良く」「イジワル大好き」の4パターン中から性格づけをすることも可能。その性格に応じた行動パターンでゲームに参加する。

さらに対戦形式を、人間VS人間、人間VSコンピュータ、それに観戦モードとなるコンピュータVSコンピュータといった具合に設定できる。


ブライインド状態になっているマス目をどんどん開いていこう。

足のひっぱりあいが楽しい…って言ったらヒンシュク!?

酒の飲めない酒場で情報収集

巨大なドラゴンを攻略する「われらドラゴンバスターズ」、謎の怪盗と宝物を奪い合う「伝説の秘宝」、消えた姫を捜し出す「お姫さま物語」。3つのシナリオは、このように分かれており、最終目的や展開は違うものの、すべてファンタジー調の世界観に統一されている。

舞台となるマップは、初期状態では「?」のマスだらけ。そのマスの上を踏むことにより、パネルが1枚ずつオープンし、隠されていた地形が出現する仕組みだ。

地形には、分かれ道、森、沼地、山、ダンジョン、そして、町や村などがある。この町や村に立ち寄ると、装備品や魔法を購入したり、また、酒場に立ち寄ることができる。この場所では、酒を飲むことはできないが、中にいる人々からクエストを言い渡されたりすることも。そうなれば、しめたもの。達成すれば、ごほうびが得られるのだから。

先着順のイベントを奪い合う

クエストが発生するのは、何も酒場だけとは限らない。町中（酒場の外）などでも言い渡される場合がある。クエストの主な内容は、「このアイテムを届けてくれ」「あのアイテムを取ってきてくれ」といったもの。これらの依頼を達成すれば多くの経験値が得られ、よって自分のレベルアップにつながる。また、高額のお金や重要なアイテムがもらえるケースもあり、やっておいて絶対に後悔はない。クエストの中には、先着順といったものもあるので、他のプレイヤーとの競争になる場合も十分にありうる。

このように、お互いに戦闘することもできる。調子に乗って繰り返すと友達をなくすかも。

同盟と裏切りこそがポイント

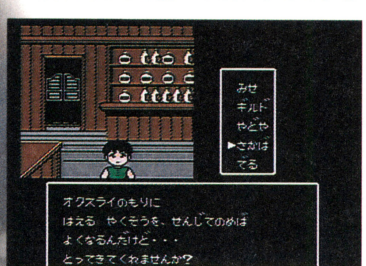
クエストの発生はプレイヤーのレベルによって変動するため、より多くの依頼を他のプレイヤーより多くこなして、ゲームを優位に進めたいところだ。

沼地や山、ダンジョンでは、モンスターが出現し、戦闘になる確率が高い。装備品を強化した上で「戦う」「魔法」「逃げる」「アイテム」の各戦闘コマンドを駆使し、敵を攻略しよう。

見事勝利すれば、経験値とお金を得ることができ、さらにその戦闘がクエストに関係していれば、条件に応じたものが得られる。

反対に負けてしまった（HPが0になった）場合、スタート地点のお城のマスまで戻り、経験値とお金を失うことになる。

ライバルをおとしいれる究極のテクニック。このパーティシステムというのは、他のプレイヤーと同じマスにいる場合、同盟を結べるというもの。移動、及び戦闘のときに協力してプレイすることができ、しかも機動力や攻撃力がアップする。誘うのも誘われるのも、そして別れるのも自由。さらに、今まで協力し合って戦っていた仲間を戦闘中に裏切り、今度は一転して敵のモンスターと共謀して逆に攻撃するといったこともできる。



経験値は戦闘以外にも得ることができる。とにかくクエストをこなそう。

多人数プレイで光るシステム

プレイヤーの意思により、さまざまな進め方をすることができるゲーム。さほどシステム的には難しくなく、ボードゲームをやったことのあるヒトだったら、すぐに馴染めるハズだ。「人生ゲーム」や「モノポリー」といったボードゲームに飽きたら、このタイトルをぜひプレイしてみて欲しい。ただし、RPGを1人でコツコツとプレイするユーザーにはあまりオススメできない。あくまでも多人数プレイがこのゲームの正しい遊び方だ。

裏 所持金が最高値になる

以下番号順に行ってみよう。

1．町や村にある店へ行く。

2．アイテムを2個以上売るように選ぶ（実際には売らない）。このとき買い取り金額が合計で3,000以上なくてはならない。

3．そのアイテムを売り物欄と持ち物欄とで交互に移動させる。代金の文字がバグれば成功。

4．決定を選択すれば所持金が最高値になる。

※残念ながら編集部では購入することができませんでした。

キグルミの組み合わせのおかしさにハマるゲーム

夢迷宮きぐるみ大冒険

『夢迷宮きぐるみ大冒険』は、「キグルミ」を着替えていくことでキャラクターを成長させていくシステムと、マス目状に分割された戦闘フィールドが特徴的な、３Ｄダンジョンタイプの ＲＰＧだ。

機種：スーパーファミコン
メーカー：ヘクト
価格：9,800円
発売日：94年4月15日
編集部購入価格：1,980円
入手難易度：普通

「最強のキグルミ作り」が楽しい！

『夢迷宮きぐるみ大冒険』は、他のゲームには見られない「キグルミシステム」が変わっていて面白いＲＰＧだ。このゲームには経験値という概念がなく、敵を倒して得られたキグルミに着替えたり、２つ以上のキグルミを組み合わせて新しいキグルミを作るなどして、主人公が強くなっていくのだ。

夢の世界の住人たちはすべてヌイグルミで、敵は狂暴化したヌイグルミたちである。主人公は、倒した敵をキグルミとして入手。それを着ることで、攻撃力、防御力などが変化していく。つまり、レベルアップや武器を買い替えて強くする、といったキャラクターの成長の要素がキグルミにすべて収束しているのだ。

カスタマイズこそ最強への道だ

初めにもらえるキグルミを着て、ダンジョン内を探索し始めた頃、初めての戦闘で複数のザコ敵と遭遇し、ボコボコにやられてしまった。最初にもらった「スズメのキグルミ」はどれをとっても弱く、使いものにならない。「早く強いキグルミに着替えねば」と、ダンジョン内をさまよった。

「テーラー」でのオーダーメイドシーン。特殊攻撃は大事なので、頭にだけは気をつけよう。

何とか新しいキグルミ「ニワトリ」を入手できたので、早速「更衣室」（キグルミは更衣室で着替える）にかけ込み、新しいキグルミを試着してみた。攻撃力、防御力が多少アップし、何と特殊攻撃が使えるようになった！　特殊攻撃に多少ＨＰを消費していくが、敵に与えられるダメージは大きく、「これは使える！」と再度冒険に乗り出した。

「我が道に敵なし！」と特殊攻撃を使いながら敵を蹴散らしていたら、防御力とパンチ力が非常に高い敵「カバ」に出会ってしまい、またやられてしまった。防御力が少々弱いニワトリでは、まだ勝ち目がなかったようだ。今の特殊攻撃が使えて、防御力の高いキグルミを作り出さなければ。

こんなとき必要になるのが「テーラー」である。

テーラーでは２つ以上のキグルミの、好きな部分を組み合わせて新しいキグルミを作ってくれる。そこで、特殊攻撃を使える頭に、防御力の高い体を組み合わせてみた。その結果、歯が立たなかったカバに何とか勝つことができた。

自分より強い敵を倒して、強いキグルミを得るのは、結構きつい。だが、キグルミをオーダーメイドしていくと、戦闘が楽になり、新たなキグルミを作ることが楽しくなっていく。

こんなに不格好でもレベルＡ。弱いキグルミ同士でも、お互いの長所を持ち合えばレベルの高いキグルミになる。

このように、このゲームの面白さは、何と言っても「キグルミのカスタマイズ」だ。例えば「頭がイカで体はウシ。手はニワトリで足はカメ」…最強に近づけようとすると、どんどん変なキグルミになっていくのだ。能力的には最強かもしれないが、完成した姿に「どんな生き物じゃ！」と自分にツッコみをかましたくなってしまう。「ヘンな組み合わせ大賞」をパーティーキャラクターで競い合うと、さらに面白くなること請け合いだ。

また、オーダーメイドの方法にこだわってみてもいいだろう。例えば、一番最初に手に入れられるキグルミの一部分が必ず残るようにオーダーメイドする。あるいは、すべて水棲系（カメ、イカなど）でまとめてみるのも面白い。

まだ発見していないが、「最強のキグルミ」が存在するらしい。しかも、そのキグルミが「スーパーファミコン」なのだ！　ぜひその雄姿（？）をおがみたいものである。

第一の塔「ケーキの塔」を踏破し、姫を救い出せ!!

夢の世界で、主人公が最初に訪れることになる場所が、「ケーキの塔」である。気をつけたいことは、キグルミを着替えることのできる更衣室は多く設置されているが、キグルミをオーダーメイドするテーラーはあまり数が多くないことだ。キグルミのオーダーメイドには2個以上のキグルミが必要で、主人公たちのキグルミの持てる数は6個と少ない。そこで、自分が着ているキグルミより強い、頭、体、手、足の部分を持つキグルミを1つずつ集めていく。そして、4つキグルミが集まった時点で少々遠くてもテーラーに向かい、強い部分を組み合わせたキグルミをオーダーメイドするのが一番良い方法だ。

ケーキの塔3Fまで

3階までは重要イベントはないので、あまり深く探索せずに、ある程度キャンディーを集めたら、マップを買って早々に上の階に進もう。キャンディーはこの世界のお金の代わりで、戦闘中以外なら1個につきHPが10回復できる。だが、ここでキャンディーをためようと思ってはいけない。敵が強く、倒したときに得られるキャンディー量より、回復に使う量のほうが多くなるからだ。

4F・倉庫

ここには5階から先に進むためのアイテム「こけし」があるが、倉庫の前に敵がいて通せんぼしているので、手に入れることができない。4階には倉庫に入る方法はないので、あきらめて上の階に進んでしまおう。

5F・ハニワ

5階に上がってしばらく進むと東西の区画間を移動する通路にハニワが立っており、こけしを持っていないと通してくれない。だが、この階でハニワに会ってから、4階の倉庫の部屋に行くと、扉の前の敵がいなくなっているので、こけしを入手することができる。それから再度、5階のハニワの所へ行けば、今度は通してくれるはずだ。そこさえ通れれば5階にはもう何もないので、6階へ進もう。

6Fから9Fまで

6階から9階までは重要なイベントはないので、さっさと進んでもよい。ただ、この辺りに出てくる敵は、かなりの数のキャンディーを落としていくので、時間があればキャンディーを集めておくと後々楽になる。また、かなり強いキグルミも手に入るので、強化しておいて損はないだろう。HPの最大値、運を増加させるアイテムが宝箱から見つかるので、忘れずに取っておこう。

最上階・対ボス戦

10階はケーキの塔の最上階だ。ここには一人目のお姫様が捕われている。ボスが強いので、戦闘が長期戦になることが予想される。道具屋などで購入できる、回復アイテムは十分に用意しておいたほうがいいだろう。

今回紹介した「ケーキの塔」。もちろん中もケーキだ

君の行く手にはいくつもの塔が待っている

今回紹介した、ケーキの塔以降は、塔全体がつみきを組んで作られた「つみきの塔」。プリンでできている、「プリンの塔」。今の段階では行くことはできない、数々の塔が徐々にその姿を現してくるのだ。

物語が進むと仲間たちも登場してくる。夢を取り戻すため冒険している「ハルミ」。木でできた人形「ザッカリー」。彼らを仲間にすると、戦闘が有利に展開し、キグルミのカスタマイズのバリエーションが増えていくぞ。

これがV.P.A.システムだ

な〜んてさわぐ程じゃないけど…。

戦闘は、攻撃する場所を戦闘前に決める「ビューポイントアタック(V.P.A.)システム」で行われる。

戦闘画面は、マス目で区切られており、攻撃時には敵の動きを予測し、どのマスに攻撃をするか決定して戦闘する。攻撃方法は、パンチ、キック、特殊攻撃、アイテムの4種類あり、アイテムは宝箱、道具屋で入手できる。

残念なことに、システム自体は面白く感じたのだが、敵の動きが予想しにくく、戦闘自体は面倒くさくなってしまっていた。例えば、攻撃場所を決定し戦闘を始めると、敵は前触れもなく、動いて攻撃をかわしてしまう。何度こちらの攻撃が空を切ったことか。敵の動きに兆候があれば、もっと面白いものになっただろう。

画面を見て、攻撃場所を選択する。特殊能力の「スリープ」などを使い、一方的に攻撃しよう。

3D・RPGを2人プレイさせるという発想が大胆すぎる！

ダブルダンジョン

なめらかな高速スクロールで3Dダンジョンを表示した、疑似リアルタイムのファンタジーRPG。全22本のシナリオを1枚のHuカードに詰めこんで、さらに2人同時プレーまで可能にした意欲作!!　早すぎた試みは、果たして成功したのだろうか？

機種：PCエンジン用Huカード
メーカー：メサイヤ
価格：5,500円
発売日：'89年9月29日
編集部購入価格：780円
入手難易度：やや難

闇深きダンジョンに待つのは22本ものシナリオ！

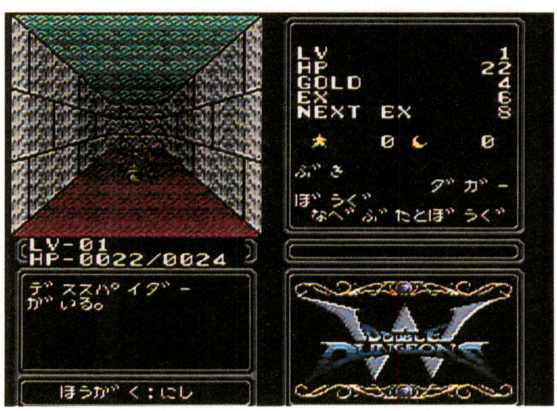
『ダブルダンジョン』は、いわゆる3DダンジョンのRPGである。しかし、ただの3Dではなかった。時間経過によって次々に敵が攻撃してくる疑似リアルタイムシステムや、攻撃するたびに変化するキャラクターメッセージ、画面を分割しての2人同時プレイの実現など、実に多くの工夫がなされたソフトだったのである。

プレイヤーは、時には「財宝を探して」、時には「高貴なる魔神」と闘うべく、複雑きわまりない迷宮へと入っていく。そのプレイヤーの前に立ちはだかるのは、様々なモンスターたち。それらを撃退しつつ、どこかに隠されている「ユニコーンの鍵」を探し、不気味な扉の奥にいるボスを倒すのである。しかも、シナリオは1～6のレベルに分けられ、合計22本も用意されており、レベル5までの21本をクリアすることで得られるパスワードによって、レベル6の「最後の闘い」がプレイ可能になるといった凝りようだった。

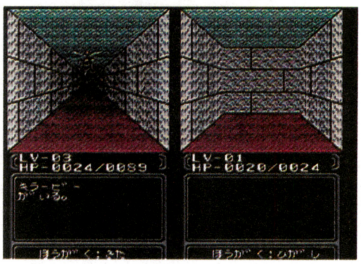
未消化に終わった「新要素」…

だが、残念なことにその頃の「メサイヤ」はまだまだ知名度が低く、ブランドイメージ絶対の当時において、それは致命的とも言えた。また、マルチタップが一般に流通しきっておらず、ウリであった2人同時プレイを楽しむユーザーが少なかった。さらに、シナリオを増したことが逆に単調さを生み、たいていのプレイヤーはレベル3あたりで飽きてしまったのである。ところがこのソフト、レベル4あたりからモンスターやアイテムのバリエーションが増え、グッと面白くなるのである。この微妙なゲームバランスのズレが、『ダブルダンジョン』の運命を悲劇的なものにしたと言っていいだろう。

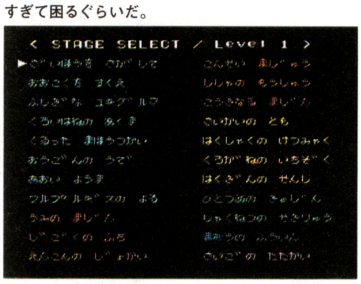
現在、入手はやや難しいが、発見した場合は新品でも500円前後で購入が可能だ。地味なソフトを長く遊びたい人なら、買ってみて損はないと断言できる。だいたい2人同時プレイの3D・RPGなんて、他には絶対にない。ぜひ、お試しあれ。



1P時の画面。敵は常に定位置にいるので、どこに敵がいるか、頭に入れながらダンジョンをうろつこう。



2人プレイ時には画面半分のステータス表示が、2Pの画面になる。移動は実にスムーズ、というより速すぎて困るぐらいだ。



シナリオは難度別にわけられ、物語は簡潔な文章で説明される。なかには「あっ！」と驚くような結末のものも用意されている。

裏

◆宝箱の復活

宝箱を開けたら、パスワードをとっていったんリセットする。そのあとにパスワードで再開すると、消えた宝箱が復活している。

◆バグった1面

「EヌAHEはAウAAARXOaAAAAHA4」とパスワードを入力すると、バグった妙ちくりんな1面をプレイすることができる。

◆ノーダメージで闘う

敵との戦闘になったら、1回攻撃して、向きはそのままに1歩後退。再び前進して1回攻撃。また後退して、と繰り返すと、攻撃されずにすむ。こちらのダメージはちゃんと蓄積しているので、これでどんな敵でもノーダメージで倒すことができる。

コンパクトで繰り返し遊べるアドベンチャースタイルの作品

カエルの為に鐘は鳴る

意味不明なタイトルの中に詰めこまれた、コンパクトで洗練されたストーリーがプレイヤーを感動の渦にまきこむ。画面解像度や音の表現に制限のあるゲームボーイで勝利するためには何が必要なのかを教えてくれる作品。

メーカー：任天堂
機種：ゲームボーイ
価格：3,900円
発売日：'92年9月14日
編集部購入価格：580円
入手難易度：普通

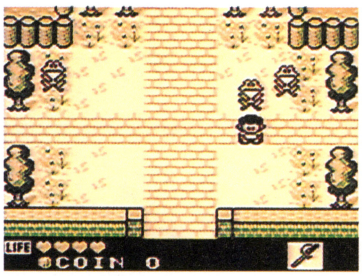
「任天堂」発売の、ゲームボーイRPGの小品

『カエルの為に鐘は鳴る』（以下『カエル～』）は、ゲームボーイ用に投入された任天堂期待の一作だった。だが知名度はそれほど伸びず、つまりセールスも（任天堂という看板を背負った割にはであるが）芳しいとはいえない状況に陥ったままである。

この原因ははっきりいってタイトル。物語は、ほのぼのしたライトファンタジーの世界での主人公とライバルの王子との葛藤を描いたコミカルなサーガなのだが、その内容が全然伝わってこない。箱絵も内容とそぐわないものになっている。

だが、ゲームボーイというハードを使ったアドベンチャースタイルのRPGとしては、『カエル～』は最高のバランスとセンスを持っている。

ほのぼのした世界観をあらわすため登場人物は、みなお菓子の名前をもっていて、ヒロインは「マドレーヌ姫」主人公は「サブレ王子」という具合だ。地図などのグラフィックもゲームボーイに向けて研ぎ澄まされていてとてもカワイイ。

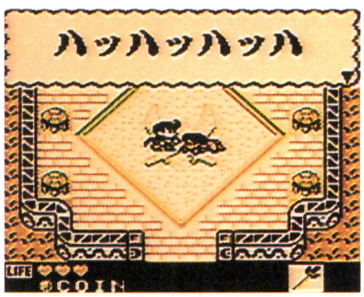


ほのぼのした世界がコミック調に描かれる。画面表示もコミカルの一言。

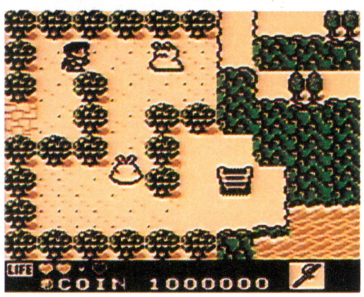
面白い小説のような軽快な物語展開

この王国に危機が迫るのだが、物語はライバルのアンドリュー王子と主人公のからみ（競争したり助けにいったり）で進んでいく感動の作品。しかもこれが簡単すぎず難しすぎず、ちょうど面白い小説のようにページをめくる手が止められない傑作なのだ。さすが任天堂である。画面演出もコミックを意識したゲームボーイとは思えないもので、的確に使われる4倍角文字、ワードラップを上手に利用したセリフの配置などが忘れられない。

面白い小説が何度読み返しても飽きないように、何度でも遊べるこのRPGは、中古よりも新品のたたき売りでよく見かけたように思う。セールスはぱっとしなかったが、一度プレイしたユーザーはほとんど手放していない作品なのではないだろうか。



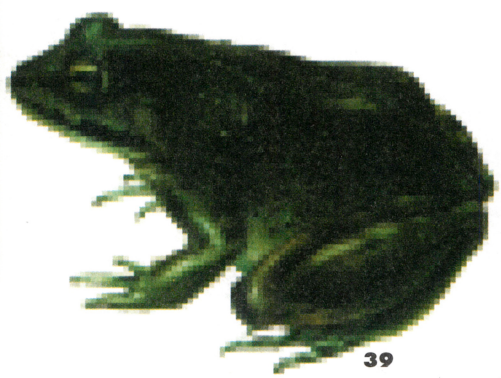
フカン画面と横スクロールのいいところが組み合わされてゲームが進む。特に、変身特技を利用したパズル的な構成になっている敵城内の攻略が楽しい。



バランスがとれた小気味よいゲーム展開

『カエル～』は、いわゆる経験値がない。『ゼルダ』のように体力値をあげていく。そのため、敵との無駄な戦闘はなく、ポンポンと進んでいくストーリーを追いかけていく感じだ。

基本画面はフカン型で、戦闘はアクションタイプだが決して難しすぎないのが快い。アイテムを使えば簡単に突破できるところで、あえてアイテムを使わなくても無理やり戦闘で勝てなくもないバランスの良さにも脱帽する。横スクロールアクションで構成された城や洞窟内部のシーンで、カエル、ヘビ、人間の特技をうまく生かせるかどうかがプレイヤーにとっての考えどころとなる。



気ままな冒険者気分が味わえるフリーシナリオRPG

Soul&Sword

ソウル　アンド　ソード

機種：スーパーファミコン
メーカー：ザムス
価格：9,800円
発売日：'93年11月30日
編集部購入価格：1980円
入手難易度：普通

年末時に発売されたため大作の陰に隠れてしまったが、多彩なイベント群で楽しませてくれる自由度が高いRPG。

自由度の高さとイベントの面白さがウリのRPG

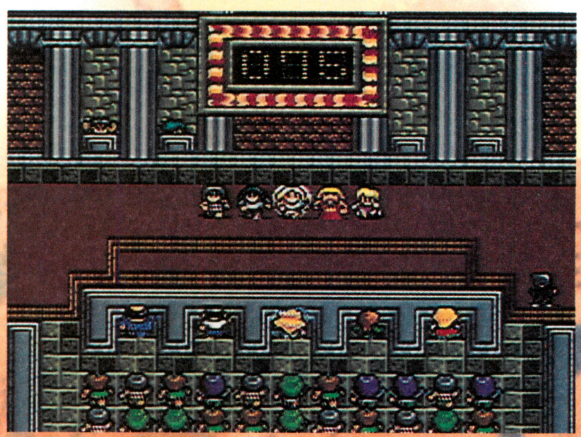
『Soul&Sword』は冒険者たちが集う島、ヴァルカノン島を舞台に様々な冒険が繰り広げられる自由度が高いシステムがウリのRPGだ。

このゲームの特徴は、主人公が冒険者（＝自由人）であるという設定を活かした、自由度が高い様々なシステムにあると言えるだろう。冒険中仲間になる人物のうち誰と仲間になるか。出会ったイベントをこなすのか、こなさないのか。また、金貸し屋に借りた金を律儀に返済するか、踏み倒すかなど、ゲーム中に起きるおおよそのことがプレイヤーの判断に委ねられているのだ。

また、冒険を牽引する３０種類に及ぶイベント群が、パズル的なものやクイズ形式になっていたりとバラエティーに富んでおり、飽きさせない作りになっているためプレイヤーを引き込む面白さがある。

また、このゲームは時間の概念が導入されており、ボードゲーム風のマップをイベントに合わせて効率よく回る、といった戦略性を楽しむことができるのもよい。イベント発生条件のほとんどが日付で管理されており、街と街の移動日数に気をつけないとイベント発生期日に間に合わず、目的のイベントは１年後を待たなくてはならなくなり、もどかしい思いがする局面があるからだ。

惜しまれるのは敵との戦闘だ。基本的に、プレイヤーはどこにでも行けるので、敵の強さが可変になっている。つまり、キャラクターのレベルが低くても、死んでゲームオーバーになる危険性を低くしている。しかし、プレイヤーが努力してレベルをあげても、強くなった実感がわかず、成長の苦労が報われないのだ。イベントの終了した場所を通過しなくてはならないときには、進行の妨げに感じてしまった。イベントが終了した所では敵が出現しなくなる、などの配慮がほしかったところだ。



ミスコンテストのシーン。一番になれなかった場合、諦めずに再度挑戦するのも２度と参加しないのもプレイヤー次第だ。

しかし、この欠点を補ってあまりあるほど、自由度の高さが面白いゲームと言えるだろう。

貪欲にイベントを楽しむと、面白さは倍増する

イベントで必見なのが、某大作ＲＰＧをパロディにした「精霊王国イベント」だ。王に請われて精霊国を襲う悪を倒す、といった内容なのだが「お使い」を何度もさせるなど、ＲＰＧにある「お約束事」が随所にあり、プレイヤーが勝手な行動をすると、王に「手順を踏め！」と叱られてしまうのだ。また、このイベントの最後にわかることだが、悪役、村人など、結局王が１人何役もこなしていたのだ！　なかなか笑えるのでぜひ体験してほしい。

このほかにも、ミスコンテスト、武闘大会、映画「七人の侍」をモチーフにしたもの、無限階段の幽霊館など、多彩なイベントがプレイヤーを待ち受けている。

プレイヤーを束縛しない自由さがうれしい

『Soul&Sword』は、各種イベントに加え、エンディングはマルチエンディング形式になっている。何もせずに冒険の舞台となるヴァルカノン島を脱出すればそのままゲームオーバーになったり、お金の続くかぎり宿に逗留すればエンディングを迎えることもできる。

このように、このゲームは、プレイヤーの様々な行動を受けとめ、行動を束縛しない自由さがうれしいゲームだ。いわゆる「一本道のＲＰＧ」に飽きた方にはぜひおすすめしたい。

裏　誕生日にパーティー&プレゼント!!
ジャクインの街で親分を救出後、主人公、もしくは仲間の誕生日にこの街に新しくできる、レストラン「パンドラ」を訪れると、開発スタッフが誕生パーティーで祝ってくれた上、レベルアップのプレゼントがもらえる。

98円でここまで遊べるなら、得した気分

ヴァーミリオン

機種：メガドライブ
メーカー：セガ
価格：8,500円
発売日：'89年12月16日
編集部購入価格：98円
入手難易度：普通

開発スタッフに、体感アーケードゲームを制作する「AM1研」、音楽制作に社内バンド「SSTバンド」があたったセガの意欲作。

印象的な効果音と音楽が耳に残る作品

大地に大剣が突き刺さり、空気を裂くような剛雷が鳴り、冒険の世界へと誘う…。

『ヴァーミリオン』は、このオープニングの雷の音に代表されるように、音が印象的なアクションRPGだ。

雷の音以外にも、モンスターが倒れるたびに断末魔の叫びが上がる。その苦悶の叫びがリアルで、思わず「闇に滅せよ」と勇者気分のセリフを口にしてしまいたくなるほどだ。加えて、音楽も重厚感にあふれており、ファミコン隆盛の当時においては新鮮に響いた。

また、画面構成のデザインも多彩な見せ方で凝っている。面白いのが通常移動時の画面だ。移動時にはレーダーのような2Dマップが常に表示され（地図を所持していない場合は周辺がブラインド状態になっている）、3Dのマップを歩いていく。これが、実際に知らない街を地図を頼りに歩いている感覚がして面白い。

戦闘時は見下ろし型の表示に変化し、ボス戦では横スクロールのアクションシーンに切り替わるなど、視覚的に楽しませてくれる。

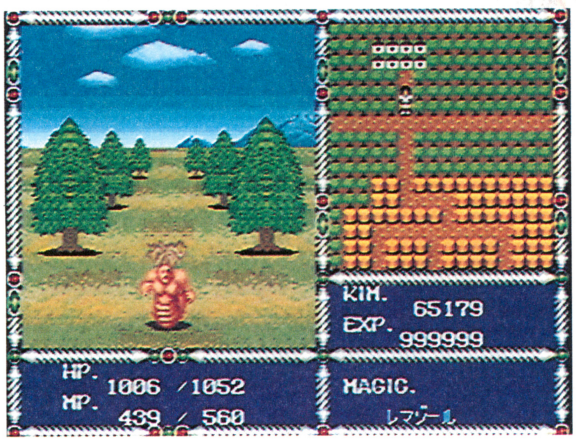
しかし、戦闘時の魔法の使い勝手は悪い。魔法は数種類用意されているのだが、戦闘時に切り替えることができず、ボス戦では使用不可能なのだ。魔法の存在がとってつけたようなものに感じられてしまいちょっと残念だ。

スタンダードな勧善懲悪もののストーリー

ストーリーは、主人公が滅亡されたフォードル王国の王子として、世界征服を企み、父親のかたきでもあるアーネスト国に立ち向かうというもの。

各国の王が持つといわれる16コの伝説の指輪を求め旅をするが、いく先々で泥棒に間違えられたり、主人公のにせものが現れたりと様々なイベントが待ち受け、そのステージのボスキャラを倒して指輪を手に入れると次のシナリオへと進む。

戦闘は武器や魔法を駆使して画面上を動き回る敵をなぎ倒していく。戦いたくなければ画面の左右から逃げることもできる。



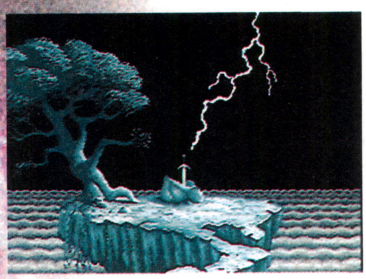
通常移動画面。3Dマップを見ながら移動すると迷子になりやすい。

敵の種類は少ないが、主人公のレベルアップとともに、敵の攻撃パターンも多様化し、なかなか飽きない作りになっている。

ヘッドホンをつけてのプレイがオススメだ

残念なことにメガドライブのソフト自体を取り扱う店舗が激減しているが、『ヴァーミリオン』は数多く出回ったためか、比較的安く購入できる。

BGM、効果音ともに高レベルのこのゲーム。ヘッドフォンをつけて、音の臨場感を堪能しながらプレイしてみてはいかがだろうか。


オープニングの雷の音は結構リアルだ。誌面で伝えられないのが残念。

裏 呪いの剣でパワーアップ！&サウンドセレクト

呪いの剣は、その名の示す通り装備すると呪われるが、教会で呪いを解いてもらい、また装備する。これを繰り返していると、突然攻撃力が上がる。ぜひ試してほしいのがサウンドテストモードだ。タイトル画面で2P側コントローラーのABCボタンとスタートボタンを押すとサウンドテストモードに。このゲームの魅力である音をこれで存分に楽しんでほしい。

アイドルのマネージャー気分になってみよう

ラサール石井の チャイルズクエスト

今や知るヒトも少ない、元アイドルグループ「チャイルズ」とともに全国を旅するヘンなRPG。奇をてらったシステムを導入し、お笑いの要素もタップリある。中古市場では比較的多く出回っている様子。ということは、当時そこそこ売れたのか!?

機種：ファミコン
メーカー：ナムコ
価格：5,500円
発売日：'89年6月23日
編集部購入価格：380円
入手難易度：易しい

チャイルズってアイドル…え？ 誰それ??

相手(敵)をヨイショしまくって全国を行脚する!?

その昔。あれはたしか昭和の末期のこと。コント赤信号、ピンクの電話などのタレントが所属する「石井光三事務所」に、3人の輝く星がおった。その名は「チャイルズ」。お笑いもできるニュータイプのアイドルとして、事務所の期待を一身に背負い、スターの座を目指したそうな。…が、その期待とは裏腹に、ニューアイドルはつぼみのまま。

そして時はたち今日へ。輝く新星たちの姿はすでになく、かろうじてその名残を確かめることができるのが、この『チャイルズクエスト』。このRPGの特徴は、彼女たちを一人前のスターとして育てるために、プレイヤーはマネージャーとなり、3人を引き連れて全国各地で売り込み活動を行うといったもの。出会う敵を「倒す」のではなく、「ヨイショ」して、1人でも多くのチャイルズファンを獲得するという戦闘システムが、斬新であり、奇妙でもあり…。

最終目的は「ときおホール」でコンサートを開くこと。しかし、その前途は多事多難。チャイルズのワガママ、ファンのブーイング、敵のセクハラなど、お笑い要素とマネージャーとしての宿命が、細かいところにまでキッチリと組み込まれている。この辺はさすがナムコってカンジ。

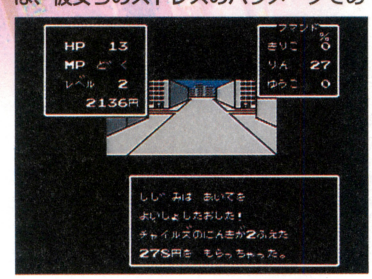
このゲームが爆発的ヒットをしていたら、きっとチャイルズもスターになれたかも…。そんな気がするぐらい彼女らのために精神誠意尽くす作品。このシステム考えたヒト、ハッキリ言ってエライな。

多忙なマネージャーの仕事とは…

とにかく敵の出現率が高い。ということは、それだけヨイショする機会が多いということ。敵の種類は、人間であったり、ときにはウンチだったり食べ物だったり…。きびだんごに向かって、ヨイショするなんてケースもあり。バカバカしくて笑える。

敵は「毒のある言葉」で攻撃（口撃？）してきたり、チャイルズの体にタッチしてくるスケベもいる。

チャイルズは、そうしたセクハラを受けることや、宿泊先のホテルが汚かったり、食事が貧素だったりすることによって「フマンド」が蓄積されていく。言わば、彼女らのストレスのパラメータであ



戦闘は自分の「ヨイショ」と相手の「罵詈雑言」。ヨイショしたおせば勝ちだ。

「アイドルキャラゲー」数あれど、「お笑いアイドルキャラゲー」は最初で最後だろう。

る。これが１００%の数字に達すると、スタート地点からやり直し。そうなる前に、レストランでごちそうするなどして彼女らのご機嫌を取らないと、石井社長のお叱りを受けるハメになる。

そんな困難を乗り切ったかと思えば、今度は街の公会堂などにおいて、トークやコント、歌などの持ちネタを披露しながら、制限時間内にチャイルズのコンサートを成功させなければならない。お客の反応が悪いと、またまた石井社長のカミナリが落ちることに。このほかにも、アイテムを集めたり、クイズなどの謎解きイベントが豊富。とにかく忙しいゲームだ。

チャイルズファン…なんてこの世に存在しないと思うから、とにかくマメなヒトにオススメ。その気分は十分味わえる。またお笑い系の作品が好きなヒトもどうぞ。バカバカしさと奇妙なイベントを堪能しよう。

…余談だが、タレントの磯野貴理子って、チャイルズのたった１人の生き残り。実はこのゲームのおかげ…??

キミがネコになったら何をする？

ネコジャラ物語

発売当時も、そして現在も一般的に認知度が低い『ネコジャラ物語』。だが、このゲームはネコの気分をうまく表現した個性的なゲームである。

機種：ゲームボーイ
メーカー：ケムコ
価格：3,300円
発売日：'90年12月14日
編集部購入価格：1,480円
入手難易度：やや難

ストレスという概念でネコらしさを表現したゲーム

ある朝目覚めると、僕はネコになっていた…。

全人類53億人の中からただ一人、それもアミダクジで選ばれた主人公。人間に戻るためには、ゲームの舞台であるネコの国「キャットランド」の盗まれた家宝を取り戻すのと引き換えに人間に戻れる薬をくれるという…。

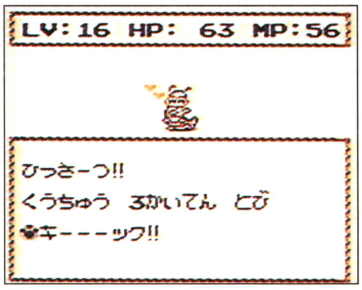
『ネコジャラ物語』は、こんないかにも気まぐれなネコの気分が全編にあふれる、独特な世界観を持ったＲＰＧだ。

このゲームは、ネコの世界を舞台として生かした、様々なこだわりやアイディアが盛り込まれている。例えば、お金に当たるのは「こばん」（ネコに小判）。パワーアップアイテムは、ネコの大好物の「マタタビ」や「カツオブシ」なのだ。

残念ながら、戦闘中などに使用する「魔法」には、ネコに由来するものがなく、中途半端になっている感もあるが、面白い試みもある。

ご存じのようにネコは非常に気まぐれで、活動的とは言えない動物だ。このゲームは、その辺の特性を「ネコポン」という名のストレス値で表現している。ストレス値は攻撃をミスしたりすると増えていく。80％を超えるとアイテムが使えなかったり、攻撃力が低下するなど、ため込むとあまり良いことがない。しかし、イライラがピークに達すると、何と「空中３回転ネコキック」なる超必殺技が飛び出すのだ。

これでストレスを一気に発散すると、今度は一転して、風船の空気が抜けたように通常攻撃能力が低下してしまう。そうするとミスが増え、ストレスがたまる……と、実にうまく「気まぐれ」というネコの特性を、ストレスという概念を導入することで表現しているのだ。



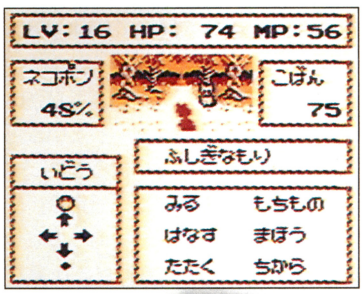
「空中３回転ネコキック」が炸裂！　このあとストレスは０になってしまう。

このように、このゲームは、ネコ好きにはたまらない（？）アイディアがつまった作品と言えるだろう。

「ネコの世界」のＲＰＧは、他のゲームにはない魅力の一つ

『ネコジャラ物語』は、その他にも戦闘中プレイヤーが何もしないと敵同士が勝手に戦い始める、といった「気まぐれ」なアイディアもあり、面白いゲームだ。また、「ネコの世界をＲＰＧで遊べる」のは、他のゲームにはない魅力の一つだろう。

たまには、こんな絵本的なほんわかしたゲームにひたってみてはいかがだろうか。



移動画面。左下の２Ｄマップの黒い点は、敵の存在を示している。

気まぐれな冒険をスムーズに進行させるためには

ゲーム序盤は、回復するアイテムや魔法がないので、瞬間移動の魔法で執事の元へ行き「パワーボール」で疲れを癒そう。セーブも忘れずにしておきたい。

また、序盤はストレスをため込むと戦闘がつらくなるので、少しでも解消しておこう。例えば、マップ内に点在する看板を叩くと約５％増。道具屋の主人の「トラさん」を叩くと「お客サンは神様です」と呟く。そうすると約10％ストレスが解消できる。

４つのエリアに分かれたマップは意外に広いので、画面左下の２Ｄを利用してマッピングするといいだろう。

フツーの女の子よ、戦うのだ!!　誰と？

ムーンライトレディ

機種：PCエンジン・スーパーCD-ROM2
メーカー：NECホームエレクトロニクス
価格：6,800円
発売日：'93年3月26日
編集部購入価格：3,980円
入手難易度：やや難

セーラームーンのパクリだと誰の目にも映るこの作品。一部マニアには支持を得ているというが…。それなりにオリジナリティを感じさせてくれれば評価に値するが、果たしてどうなのだろうか…？

あの人気セーラー服アニメのパクリっぽい女のコたちが大活躍！

女のコがかわいいとチェックも甘くなる!?

3人の中学生の女のコたちが悪に立ち向かう美少女ヒーローもの。…と、くれば、セーラームーンまがいの作品を連想するのが普通。この『ムーンライトレディ』もそのご多分に漏れることなく、皆さんのご想像通りの内容。よりによって、タイトルまで似せなくてもいいのに。

この『ムーンライトレディ』はＲＰＧだが、正確には「ＲＰＧ要素が強いアクションアドベンチャー」といった区分に属するのではないだろうか。

シナリオやキャラクター設定は、やはりＰＣエンジンユーザー向けにセッティングを施したと言わざるを得ない。が、アクションに徹した戦闘システム部分においては、ほんの少しだがオリジナリティを感じた。操作レスポンスと敵キャラの当たり判定に改良の余地があるが、この辺はご愛敬。

普通のタイトルなら、キビしいチェックが入る部分が、ついご愛敬で許せてしまうのも、パクリものならではの力作用かも知れない…。

3人そろってのデルタアタックは強力

基本的な画面構成は、２Ｄ視点のスクロール画面。そのフィールドマップ上をセーラー服姿のキャラクターが移動して歩き、ゲームが進行する。

戦闘の舞台は、すべてダンジョン内のみの設定となっており、移動シーンと戦闘シーンがきっちりと分割された構成。それぞれのパートを確立化させ、輪郭をより浮かび上がらせようとする魂胆なのだろうか。何だかお互いのシーンの土俵を無理矢理設けられているようで、ちょっと窮屈なカンジがする。

また、それと同時にシナリオも脈々と展開。キャラクター設定も、いかにも「美少女もの」らしい味付けが施されている。

ここで、その人物たちの横顔について、簡単に触れてみよう。

●彩月　日和子（いろつきひよこ）
強くもなければ頭がいいわけでもない。けど、なぜか３人組のリーダー。性格はいい加減。かわいいだけが取り柄。

●水無神　綾（みなかみあや）
成績優秀。オシャレにはまったく無頓着。メガネ着用。性格は控え目。常に冷静なのんびり屋。

●姫神　麗子（ひがみれいこ）
気が強く活発。おまけに短気。口は悪いが意外に女のコっぽい一面もある。日和子とは犬猿の仲。

この３人の女のコたちが『ムーンライトレディ』というワケ。普段は「月観学園・中等部」の生徒であるが、ひとたび戦闘シーンになると、美少女ヒーローに様変わり。変身後は、日和子が「アルテミス」、綾が「アクエリアス」、麗子が「ミネルヴァ」とそれぞれ名前が変わり、３人１組のパーティを結成。プレイヤーのアクション操作に伴って、敵を倒していく。

攻撃方法は大きく分けて２つ。通常攻撃と特殊攻撃で、いずれも魔法によるものだ。３人の女のコは、戦闘能力が各自異なるため、フォーメーション攻撃を行うと、より効果的に敵にダメージを与えられる。「アルテミス」を一番先頭にした隊形が、もっとも戦闘力が高いと思われる。

また、ボスをはじめとする強敵を相手にする際は、デルタアタックという必殺技が功を奏す。通常の何倍もの威力で相手に大きなダメージを与えることができるが、１ステージにつき、たった１回きりしか使用できない。ちょっとケチくさい気が…。

３人の会話のやりとりが楽しい。それにしても、セーラームーン代表キャラ３人の性格にそっくりだ。

個性的な世界観とせつない物語が秀逸

ガイア幻想紀

機種：スーパーファミコン
メーカー：エニックス
価格：9,800円
発売日：'93年11月27日
編集部購入価格：2,480円
入手難易度：普通

物語の中で主人公の成長と感動をプレイヤーに与えてくれる、「ドラクエのエニックス」が発売したアクションRPGの良作。

地味ながら一部のファンの間で根強い人気がある

古代遺跡に散りばめられた謎を解き明かすのが楽しい

『ガイア幻想紀』は、キャラクターデザインに少女漫画の大家、萩尾望都、原作にSF作家の大原まりこを迎えたアクションRPGだ。

同時期にSFCで、アクションRPGというジャンルでは有名な『イース』の4作目が発売されたためか、ブレイクすることはなかった。しかし、このゲームは有名古代遺跡を冒険の舞台に据えた独創的な世界観や全編に流れるせつない物語がよく、現在でも某ゲーム誌での読者人気は高い。

このゲームを印象的なものにしているのは、何といっても冒険の舞台だろう。ナスカの地上絵、万里の長城、空中庭園やバベルの塔など、世界各国の実在する遺跡や伝説上の構造物をフィールドとして探検し、謎を解き明かす。この行為が、現実の古代遺跡を探索しているような、ある種パラレルワールド的な感覚で遊ぶことができるという、ゲームならではの面白さが感じられた。

また、主人公はストーリー中に変身能力など特殊能力を身につけていく。その能力と謎解きが巧妙にリンクしたトラップが多く、冒険の舞台の謎をさらに盛り上げてくれる。

物語も秀逸だ。海底地下トンネルに主人公一行が閉じ込められるというイベントで、死んでしまった仲間がクジラにメタモルフォーゼして主人公たちを助けてくれる。このあと、クジラになった仲間はだんだん人間のときの記憶を失っていってしまうのだ。このくだりがせつなくて泣かせてくれる。

このように数値があがることで主人公の成長をプレイヤーに実感させるのではなく、物語の中での成長と感動をプレイヤーに与えてくれるゲームと言えるだろう。

「ムー大陸」でのシーン。石像群がはるか太古の時代を想像させてくれる。

謎解きにつまったときには、画面の変化に注意

謎解きは、敵を倒すことで道が開ける場合が多いので、トラップの謎が解けない場合は、まず敵を倒すことに専念しよう。その他にも、ダイアモンド鉱山での謎解きは、主人公の風になびく髪によって突破口が見つかるようになっている。このように、グラフィックの変化をヒントにしているものもあるので、画面の変化には注意。

また、敵の数が決まっているので、レベルアップの上限がある。敵は確実に倒しておいたほうがいいだろう。

物語を楽しむには最良のゲーム

点在するセーブポイントでしか変身できないため、トラップクリアのために、セーブポイントを行ったり来たりする局面ではめんどうに感じてしまうなど不満点もあるが、物語を楽しみたい人には最良のゲームだ。

また、この物語には「環境破壊」など重いメッセージがこめられている。しかし、エンディングはSFジュブナイルの名作「時をかける少女」を彷彿させるものになっており、清涼感がある。ぜひエンディングまで見てほしい。

エンディングの1シーン。スタッフロールが終わっても、電源を切らずに最後まで見てほしい。

裏 攻撃しながら力をタメる技

通常攻撃でなかなか倒せない敵に有効なタメ攻撃も、力をタメているときは無抵抗になってしまう。

しかし力をタメながら攻撃できる裏技がある。方法は簡単で、攻撃と同時に十字キーを回せば、後はボタンを押したままでも攻撃が可能で、力もタメられる。

「個性」と「発見」があるRPGとは？

新世代機ソフト活況の中、ファミコンを代表とする旧世代機たちのソフトを中心に取り上げたヘソ曲がり企画『500円で1カ月遊ぶRPG』。この企画の真意を明かす！

新世代機ソフトに負けない面白さを過去のソフト群から発掘する楽しさ

新しい面白さの「発見」を求めて…

『特集 500円で1カ月遊べるRPG』いかがでしたか？

今回、特集で取り上げたソフトタイトルの編集部での選択基準は、もちろん「500円」と「一か月」に代表されるように「値段が安く、長く遊べる」ことです。

「何だ、500円以上するソフトもあるぞ！」

「入手難易度が「困難」じゃ、探すだけで一カ月かかるぞ！」

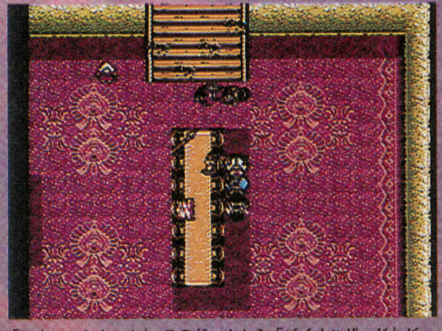
と、お叱りの声も聞こえてきそうです。確かに、選択基準に見合ったソフトでないものも取り上げています。その理由として、もし値段の安さを中心に選択した時、その多くはいわゆる「クソゲー」であったりするなど、「長く遊べる」という点に相反してしまう危惧があったためです。

「レンタヒーロー」。今でもメガドライブユーザーから続編希望の声がある。

そこで、先程あげた選択基準に加えて考慮した点は「他のソフトには見られない、何か強烈な個性を発揮しているゲームソフト」です。これを中心にして選択しました。

例えば『ミステリューム』。このゲーム、アリの世界を救うという設定はヘンですが、錬金術のシステムが面白く、不思議な魅力をもったゲームです。

また、『百の世界の物語』は、テーブルトークRPGの面白さを取り込んだゲームです。現在、入手は困難ですが、特に「対戦できるRPG」という点は、他では味わえないゲームと言えるでしょう。



「スウィートホーム」。このゲームから「バイオハザード」が生まれた。

このように、ある種変わったゲームや、他では見られないコンセプトをもったゲームに着目し、「際立つ個性」を持ったゲームをプレイしてみてはいかがでしょうか。きっとそこには新しい面白さの「発見」があるかも知れません。

今ヒットしているゲームの原点を探るのが面白い

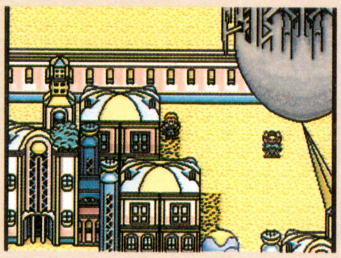
その他にも、今注目されているゲームの原点にあたるものや、再評価の気運が高まっている作品も取り上げてみ

他にもある「際立つ個性」のRPGたち

今回の特集を組むにあたって、様々なRPGを買い求めた当編集部。残念ながらページを割くことが出来なかったソフトをこのコーナーに集めてみた。

レナス（SFC）

方向キーにコマンド入力を対応させた戦闘システムや、様々な種族が登場する世界観の作り込みが特徴。特に、パステルカラーのグラフィックスと個性的な世界観が際立つRPG。続編も発売された。



街中の1シーン。パステルカラーのグラフィックスが美しい。

摩訶摩訶（SFC）

漫画家、相原コージ氏がキャラクターデザインを担当。「前世」の姿に変身した時の格好が笑える（敵キャラもヘンなのが多い）。ただし、たまにゲーム進行が止まってしまうことがあるので、購入する時はご覚悟を。

戦闘シーン。敵キャラ「スロウ男」はどう見ても「G馬場」さんだ。

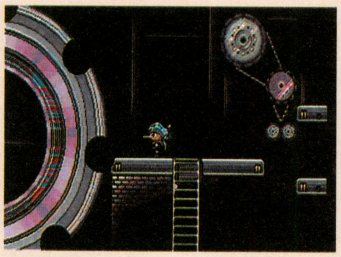
惑星ウッドストック（メガCD）

メガCDとほぼ同時に発売された。今回編集部が購入したRPGでは最安値（何と20円！）。あまりのコストパフォーマンスのよさに、ぜひ取り上げようと思ったが、残念ながらゲームの内容が……。

「ファンキーホラーバンド」のメンバー。ちょっと見はヘンだが、彼らが主人公だ。

ソル：モナージュ（PCエンジン）

アクションゲーム等で良作を輩出した「アイレム」が珍しくRPGを制作し発売。個性的なグラフィックスと世界観が魅力。また、ダンジョンのトラップ等も凝っており、アイディアにあふれた1作。



時計塔ダンジョン。ここでは歯車を利用して塔を上っていく。

聖竜伝説モンビット（PCエンジン）

竜を育成しながら邪王を倒すために冒険をする物語。親となって竜を育成するのが面白い。どんどん頼もしくなっていくドラゴン。また、ゲーム序盤、エサをねだって鳴くドラゴンがカワイイ。

イベントの1シーン。彼らモンビット族はドラゴンを操る能力がある。

ました。

例えば、ホラーRPG『スウィートホーム』。その怖さとゲーム性の面白さは、新世代機、プレイステーションでヒットを飛ばした『バイオハザード』の原点になっていると言えるでしょう。

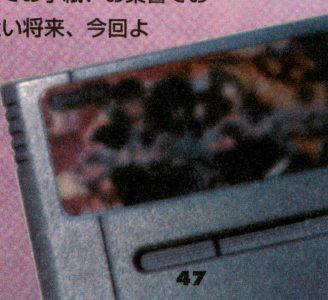
また『レンタヒーロー』は、戦闘シーンをアクションに仕立てた、いかにも「セガ」らしいRPGです。それが、メガドライブユーザー、ひいてはセガファンの支持を集め、現在サターンへの移植、続編の希望が高いソフトの一つです。

こうした過去のソフトから、今人気のあるゲームの原点を探ってみるのも面白いのではないでしょうか。

今一度、過去のゲームたちにスポットライトを！

新世代機ソフト活況の現状では、過去のソフトに今一度スポットライトをあてるのは難しいのがゲーム雑誌の現状です。この特集にあげたソフトの多くは、ゲーム雑誌でユーザーに情報が伝わりきらなかったものがほとんどです。「ユーズド・ゲームズ」では、この特集のように、「個性」と「発見」があるゲームを中心に取り上げていく方針です。

もし「他にもこんな強烈な個性のRPGがある」「ぜひこのRPGを取り上げてほしい」という要望がありましたら、編集部までお手紙、お葉書でおよせ下さい。近い将来、今回よりも充実した記事で、再度RPG特集を組みたいと考えております。



サービス、対応、品揃えの3拍子を提供してくれるお店

ゲーム壱番館

千葉県松戸市常盤平6－28－8
TEL　0473－89－6868
営業時間　10：00～23：00

「壱番館」ならではのサービスを提供したい！

開店1年で会員数4,000人！ お客さんの最新情報交換の場に

わりと交通量の多い道路に面した「ゲーム壱番館」。店長の松信さんを中心に、ゲーム好きのスタッフが集まって誕生した、今月で満1歳を迎えるお店だ。

オーナーの松信さんは、オープンから1年を振り返って「従来のフランチャイズさんとは違った壱番館独自のサービスや店作り。これを大切にしてきました。もちろんこれからもです」と語ってくれた。なるほど、1年間で会員数4,000人というのもうなずける様な気がする。

そんな「壱番館」では、子供から大人まで、ライトからヘビーユーザーまで、どんなお客様にも対応できるように店員さんの勉強を厳しく行っているという。「分からないことは、店員になんでも聞いて下さい」と松信さん。お客様とのコミュニケーションを大切にしているという、ユーザーにとっては頼もしい言葉だ。

続けて店長の河野さんにお話をうかがった。「壱番館は中古より新品が多いんですよ」。確かに店内を見渡すと、中古が3割で新品が7割ぐらいの商品構成だ。ディスプレイは分かりやすくジャンル分けされ、新作ソフトの週間ベスト10の棚や、メーカー各社のチラシやリーフレットがならぶ。今何が人気なのか？　このソフトはどんなゲームだ？　なんて情報はココに来ればバッチリつかめそうだ。

また、変わった海外輸入のコントローラーも見つけた。車のコクピットに模したPS用のハンドルコントローラー「MAD　CATZ」だ。秋葉原でなくても、こういった面白い商品に出会えるのも「壱番館」の魅力だ。その他、ポスターの無料配布サービスや、いろいろな情報が掲示されているインフォメーションカウンターなど、店内の随所にみられる工夫はどれもこれもウレシイものばかり。

「お客様に愛される最新情報交換の場としても、利用してもらえたらいいですね」と松信さん。独立した店舗だからこそできる、独自のサービスを追求する「ゲーム壱番館」。これからどんな展開を見せるか気になるショップの一つだ。

「各メーカーさんが競争しあって、もっともっと楽しいソフトが出てくるといいですね」、と店長の河野さん

右からオーナーの松信さん、八重歯の可愛い高橋さん、優しいお兄さん河野さん。ちなみに個人的に好きなゲームは、河野さんが「バイオハザード」。高橋さんは、かわいいネコが印象的な「あさめしまえにゃんこ」。オセロっぽいパズルゲームだ。

※取材は'96年6月8日に行いました。

驚異の会員システム。年内にはさらにパワーアップ！

ここ「ゲーム壱番館」では「会員システム」のサービスに力を入れている。年会費２００円で会員になることができ、新品は会員価格（通常価格よりもグッと安い）で、中古も４００円引きで提供してくれるぞ。また、このお店のチラシの価格よりも安いお店のチラシを持っていくと、さらに１００円引きに！

これだけでも充分ユーザーにとってはうれしい限りだけど、何と年内にさらにパワーアップするそうだ。今度はどんなサービスを提供してくれるのか、今から気になるよね。

キラリと光るシルバーカードだ！

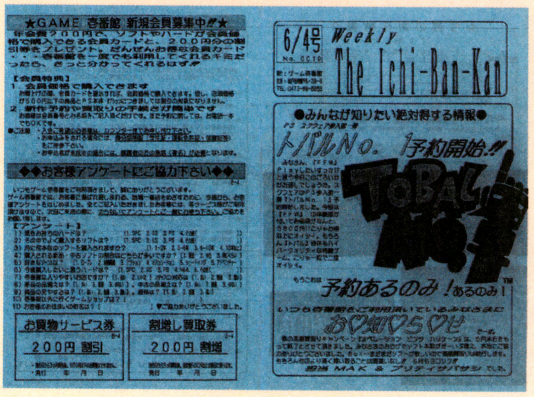
たった２００円の年会費で、充実したサービスが受けられる。１年で４，０００人の会員を集めたというのもうなずける。

←明るい店内。今の売れ筋が一目でわかる「新作ベスト１０コーナー」はうれしいディスプレイ。ディスプレイの下段は各種チラシが置かれている。

↑いろいろな情報や予約カードのあるインフォメーションコーナー。

イチ押しソフトがドーンと片面を独占する、力の入った新聞の折込チラシ。このチラシが新聞に入っていたら、お店に走るのが賢い。

店員さんの個性がサービスに生きる！



「ゲーム壱番館」では、店員さんの個性が光るサービスも行われている。それが、店員の伊藤さんハンドメイドのニュースペーパー「Ｗｅｅｋｌｙ　Ｔｈｅ　Ｉｃｈｉ－Ｂａｎ－Ｋａｎ」。いろいろな情報やソフトのランキングがユニークなコピーで紹介される。さらに、２００円の割引サービス券がついている。絶対読むべし！

CREATERS INTERVIEW

ゲームクリエイターズインタビューvol.1

最近、楽しく遊べるゲームがなくて、仕方ないから自分で作ったんです。

YUKIHITO MORIKAWA

PROFILE
森川幸人（もりかわ・ゆきひと）
1959年生まれ。筑波大学卒業後、（有）ウルトラを設立。「ウゴウゴルーガ」のCGや「ジャンピングフラッシュ」などの作品群で注目を浴びる。現在、（有）ムームー代表。

TVゲームの面白さとはいったい何なのか？　グラフィックやアニメーションの美しさだけで、語られつつある現在の風潮は正しいものなのだろうか？　革新的なゲームソフトを開発しようとする森川氏に話を聞いてみた。

史上初！ 真の「人工知能」搭載

編集部（以下　編）：現在開発されている「がんばれ森川君２号（仮称）」というゲームソフトには、本格的な人工知能（ＡＩ）を取り入れてると聞いたのですが、今までのゲームソフトにはそういうものはあったのですか？

森川（以下　森）：ぼくの知る限りはないですね。ニューラルネットワーク（注）というＡＩのジャンルがあるんですけど、それを使ったというのは聞いたことないです。将棋なんかにＡＩ搭載と書いてありますけど、これはエキスパートシステムというまったく別のＡＩを使っているんじゃないかと思います。こういうのはよくありますね。

編：エキスパートシステムというのは、データのかたまり？

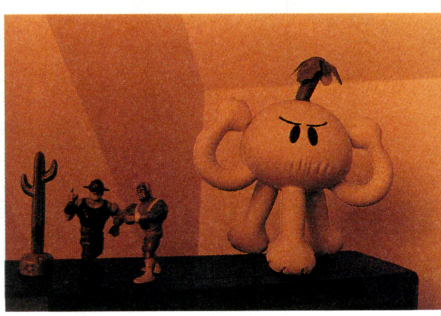
森：そうです。if-then文の集まりなんですよ。「もしこういう条件ならこうしろ、そうでなければこういう条件を選びなさい」というのを、可能な限り全部書き出す。そういう人工知能です。ただそれは、ゲームのプログラムそのものですよね。それを言われるとゲームは全部ＡＩ搭載なんです。それに対して、ニューラルネットワークは「人工の脳」なんです。

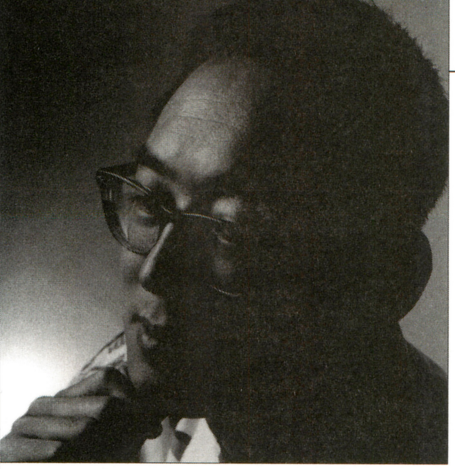
なぜ最近は、革新的なゲームがないのか？

編：そういう風に革新的なゲームというのが、最近ないような気がするんですが。だいたいが続編ものばかりで…。

森：僕はこれが普通だと思うんですけど、他のところが情けないと思う。なんで３０歳過ぎの者が道のないところを耕さなくちゃいけないんだろうって。

編：そういう意味じゃ、今のゲームメーカーというのは、変わったことをやるには大企業になりすぎたんでしょうか？

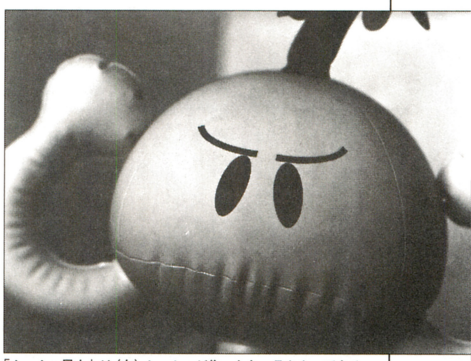




森：新しいことはハイリスクです。
編：できないかもしれないですよね。
森：ともかく新しいことっていうのは、やってみなきゃわからないし、やってみて機能しても、面白いかどうかわからない。制作期間もたぶん、通常のゲームよりかかっちゃう。となるとリスク計算が成り立たない。
編：メーカーは社員にどんな教育をするんでしょうね。どういうのがゲームの面白さだと教えるんでしょうか？
森：予想がつくのは、通常のゲームと同じものを作っていたら駄目だろう、というのは言うと思うんですよ。でも、おそらく画期的なゲームというよりは、「加工しなさい」と教えているとしか思えない。例えば、『トルネコ』や『ドラクエ』のように、うまく今の時代にあうように昔の名作を加工した型というのが、一番成功していますからね。もちろん、それだってすごい力量のいる仕事だと思います。それに、これはいちばん効率のよい新しいアイディアの出し方なんです。日本の産業そのままですけど…。

ガイドつきゲームなんていらない

編：最近のゲームの中で、すごいアイディアだな、と思っているソフトはありますか？
森：『ポケモン』は割り切り方がいいですね。「こういうことを求めている人だけ」つかみます、という姿勢が気持ちよかったです。
編：通信でモンスターを戦わせたりできるんですよね。
森：もうちょっと弱気なところが作ると、「物語性を強く」とかといって、全体をボンヤリさせることになっちゃう。そうなんなかったのが偉い。
編：昔のゲームのシステムで興味深いものはありますか？
森：『パピーラブ』という犬を調教するゲーム。プレイヤーが何もしていない時、画面の中の犬がずーっとモニター見て尻尾振っているんですよ。あと『リトル・コンピュータ・ピープル』。向こうが「遊ぼ！」と言ってきた時に、こっちが無視してると、中のキャラクターがモニター叩くんです。「コン、コン」って。そういうコミニュケーションの演出に感動しました。まあ、些細なことですけど。
編：発想がすごいですね。日本では少ないですよね。
森：ユーザーを拘束してないですよね。今の日本のゲームはもう、ガイドつきの旅行です。実際ガイドがついて、パックじゃないと売れないらしい。
編：そういうゲームが９９％になると、ＴＶゲームは終わっちゃいますね。
森：とりあえず一部の人たちだけの遊びになっちゃいますね。
編：そういう危機感をもとにやっているというよりも、「面白いものがない」というのがエネルギー源になるのかもしれないですね。
森：もうそれだけです。自分で、遊べるゲームがないから、自分で作るしかない。だから根本は「儲けよう」とか「この業界にあこがれて」じゃなくて、たまたま今出ているゲームの中で、僕が楽しく遊べるゲームがなくなっちゃったんで、「仕方ないから自分で作る」ってことなんです。



「ムームー星人」は（有）ムームーが作ったキャラクターである。

「ヤバイ！」って感じさせて欲しい

編：今のゲームが、遊べなくなってしまったのはなぜなんでしょうか？
森：ジャンルがすごく削られてきたでしょ。ＲＰＧ、シミュレーション…。パズルゲームも、落ちゲーばっかり。だいたい、ジャンル分けできちゃうことが変ですよね。
編：そうですね。８０点、９０点のゲームを作って、それにキャラクターをくっつけるとか。
森：小手先だけですよね。
編：このままでは、氷河期がやってくるかもしれないですよね。
森：かなり淘汰が起こっているし。ゲーム開発の若い人たちと話すことがあるんですけど、テレビ業界にいる２０代前半の人たちの気質と、ゲーム業界にいる人たちの気質が圧倒的に違うんです。いい人たちなのかもしれないですけど、クリエイターという部分で酷な見方をすれば、ゲーム業界の若い人たちの方が質的に低い。志が低いと感じることが多い。普通、２０代前半だと、３０代が作ったものは、何かというとつまんなくて古くさくて、「こわしてやる」っていう気持ちになりますよね。俺ならもっとこうしてこういうゲーム作れるのに、俺にないのはチャンスだけだって…。そんな風になってきて、僕らの年代に「ヤバイな」って感じさせてくれるようになって欲しいんです。

「リトル・コンピュータ・ピープル」

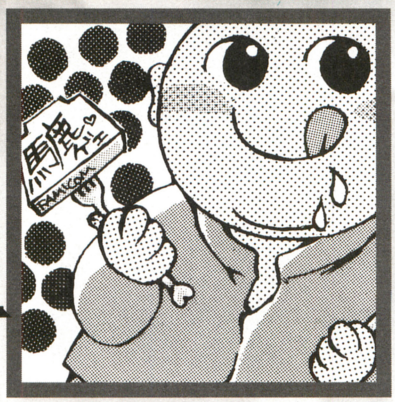
「リトル・コンピュータ・ピープル」は今から１０年以上前にアメリカで発売された元祖「育てゲー」である。
モニターの中の家に住んでいる人に食料を与えたり、手紙を書いたりしながら、その暮らしぶりを観察するというゲーム。

注　「ニューラルネットワーク」　脳の神経回路網をモデル化したもの。

ゲームをおいしくいただきましょう

美食倶楽部

バカゲー専科



バカゲー、それはゲーム量産時代が生み出した異端児。有名ゲームでは味わえない、独特のテースト。どこかへトリップしてしまったかのような感覚。そんな世界へあなたをいざなう「バカゲー専科」。

今、なぜバカゲーなのか？ そしてバカゲーとは？

バカゲーとはどういうゲームなのか

一体、どういう意図で作られたのか？　なんで、こんなストーリーにしちゃったんだろう？　長年ゲームをやっていると、意図的にハズしたとしか思えないようなゲームに出会うことがまれにある。そういったゲームのことをバカゲーと呼ぶ。

ファミコンがブームになって、様々なゲームが量産されるに従い、様々なバカゲーが生み出された。可能性を模索するための試みともとれるこういったゲームの一部は、今なおカルトゲームとして語り継がれている。

ゲームのことを知らない上司、違ったものを生み出そうとする制作者、通ってしまった企画、無理やり付加価値を付けようとする営業、迫りくる納期。そして、そのカオスのような世界の中で、歯車が狂う…。

バカゲーの出現には、ひとつのパターンがある。その機種のソフトが、ある程度飽和状態になったときに出現するのである。ファミコンしかり、ＰＣエンジンしかり、MD、ＳＦＣもまたしかり。その機種に参入している以上ソフトを作らなければならないが、もうネタがない。思いつくのは他と似たような企画ばかり。それじゃ何かオリジナリティを出そう…。その結果がバカゲーなのである。

幸運であり、かつ不幸なゲーム達

そんなゲームはどうせデキが悪いんだから、こんなところで紹介しなくてもいいじゃないか、と言う人もいることだろう。

だが、そんな簡単に判断を下さないでほしい。マイナスとマイナスを掛けるとプラスになるように、前記したようなマイナス要素同士が相乗効果をもたらし、いいゲームになることもある。

しかし、そうした好運なゲームも、設定がおかしいとか、グラフィックがキレているとか、一部分だけが注目されて「バカなゲーム」の一言で済まされてしまう。

そういう好運であり、かつ不幸な「バカゲー」に、もう一度読者の目に触れる機会を作ってあげたい、というのが当コーナーの趣旨。

やっぱり「クソゲー」と大差のないものなのか、それとも正当な評価を受けずじまいだったのか。その答えは最後のページまで保留しておいてほしい。

バカゲーの掟

一、バカゲーは、クソゲーにあらず。
バカゲーは、クソゲーとはちょっと違う。限りなく近いものもあるけど。

一、心に余裕を持て。されればバカゲーも楽しい。
バカゲーを楽しむためには、今のゲームのような親切心を求めてはダメだ。

一、バカゲーには、光るところあり。
何か新しいものを生み出そうとして、生み出せなかったものがバカゲーになる。

一、バカゲーは、可能性を残す。
バカゲーとして生まれても、もっと練り込めば一変する可能性はある。

イラスト　海苔タマコ

バカゲーの歴史

最初のバカゲーは延々とエサをあげ続けるものだった

バカゲーがいつ生まれたのかは定かではない。ただ、何人かの人々が、最初にそれに気がついたのは、恐らく86年に発売された『バードウィーク』によってではなかろうか。

奇しくも『スーパーマリオブラザーズ2』と同日に発売されたこのゲームは、方向性において前者とは著しく異なっていた。

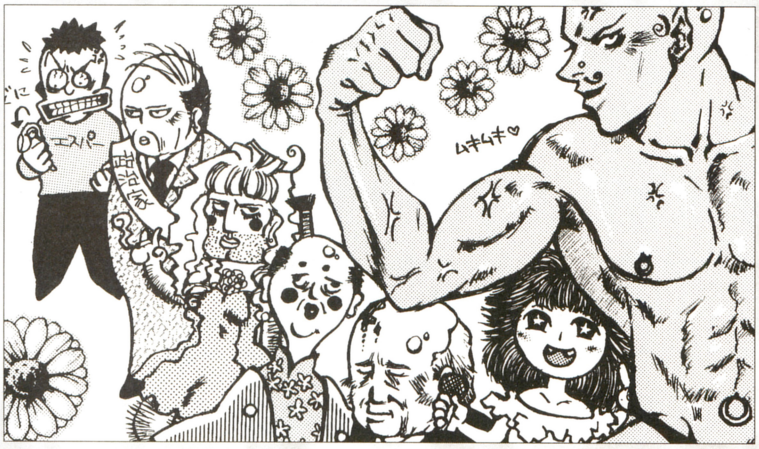
天敵を避けながらヒナ鳥にエサを与え、全員が巣立ったらステージクリア。しかもステージ数が何と９９９。

明らかに完全クリアをさせようとして作られてはいない。ただただ淡々と進むこのゲームには、スリルもなければ、熱中性もなかったが、細かい所には制作者の思い入れが感じられた。

さらに、その年の年末に登場したのが『たけしの挑戦状』である。開いた口がふさがらないストーリー展開と、理不尽大爆発の攻略法。

制作者の意図がまるで見えなかったソフトだが、難易度を下げるなど、何らかの妥協をしていれば、あそこまで非難をあびることはなかったはず。たけし人気でかなりの本数を売ったこのソフトは、後にバカゲーの代表格になってゆく。このソフトを未経験の人は、後学のためにも、是非一度はプレイしておくべきだ。

順風満帆に見えたバカゲーにも、波はあった。詳しくは年表を見てほしい。



ハードは進化しても、バカゲーがなくなることはない

バカゲーは、単なるクソゲーとは少し違う。作り手が明らかに手抜きをしたと思われるのがクソゲーなら、何かを求め、何か新しい試みをしたかったが、作る意思などが空回りしたのがバカゲーなのだ。

次世代機、ポリゴンとハードや技術は確実に進化しても、やはりバカゲーは生まれ続けている。これらのゲームが、何を考えて、どういう理由で生まれるのかを考えてみるのも面白いかもしれない。次ページからのゲーム紹介では、バカゲー初心者のために比較的「バカさ」がわかりやすいゲームを扱っている。記事を読んで、少しでも興味を抱いたら、騙されたと思ってプレイしてほしい。値段も安いことだし。

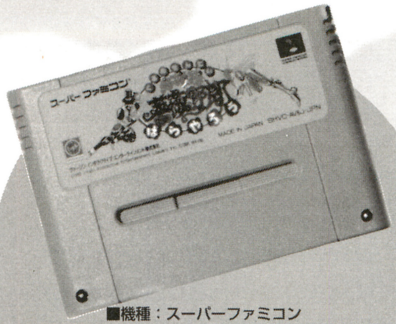
バカゲー草創期	バカゲー沈滞期	バカゲー復活期	バカゲー爆発期
1986年以前	1987-1988年	1989-1990年	1991年以降
●バードウィーク（FC） ●たけしの挑戦状（FC） ●消えたプリンセス（FC、DISK）	●東方見文録（FC）	●キャプテンED（FC） ●アイドル八犬伝（FC） ●マインドシーカー（FC） ●暴れん坊天狗（FC） ●大怪獣デブラス（FC）	●スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイなど、複数の機種が勢ぞろいし、数々のバカゲーを発売し出した。
バカゲーの草創期。世がファミコンブームとなり、ファミコンソフトが次々に登場。時を同じくして、バカゲーも密かに産声をあげていた。バカゲーファンが待ちに待った瞬間だ。	８７、８８年は、多くのソフトが発売されたが、クソゲーは多数見られたものの、バカゲーに見られるような飛躍的な発想は少なかった。ファンは海外のゲームに手を出し、我慢した。	世の中はバブル景気に浮かれ、ゲームメーカーが乱立。その結果、多くのバカゲーが生まれ出した。特に、「マインドシーカー」でのナムコの参入は、バカゲーファンに夢を与えた。	９１年以降になると、飽和状態に達したゲーム機で多くのバカゲーが登場するようになる。ハードの増加がバカゲーの増加を呼び、バカゲーファンにとっての黄金時代が到来した。

グルメなあなたもきっと満足

美食戦隊薔薇野郎

グルメせんたいばらやろう

悪の組織「バース」に立ち向かうため3人の人造人間が作られた。あまりのきらびやかさゆえに「薔薇野郎」と呼ばれた彼らの活躍を描く、愛と感動の格闘アクション！



■機種：スーパーファミコン
■メーカー：ヴァージンインタラクティブ
■価格：9,800円
■発売日：'95年9月29日
■ジャンル：アクションゲーム
■編集部購入価格：2,980円
■入手難易度：易しい

格闘アクションをバカゲー風味で料理しました

薔薇ってコトバに ときめいた人御用心

薔薇にして野郎、しかも美食!? タイトルを見た限り、私に考えられるこのゲームの内容はただ1つ。

「さぶなのね!!」

高鳴る胸の鼓動を抑えつつ、スーファミの電源を入れたら、勘違い発覚。格闘アクションゲームなのだった。というわけであ〜んなシーンや、こ〜んなシーンとは全然縁のないゲームなのだ。でもやっぱり所々薔薇の香りの漂う、変なゲームであることは間違いないのでいくつか紹介したい。

内容は横スクロールの格闘アクション。数々の奇妙な技を駆使して、敵をバシバシなぎ倒していくのはなかなか爽快だ。

バースを倒すべく3人の戦士たちが科学者たちによって作られたのだ。

こいつらがバースの手下たちであり、各ステージのボス。色物キャラばかりだ。

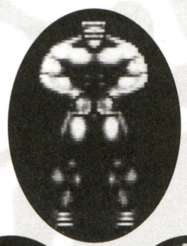
敵を倒して食材をもらうのだ

敵を倒すと食材が出現する。何でって言われても困る。だって美食戦隊なんだもん。

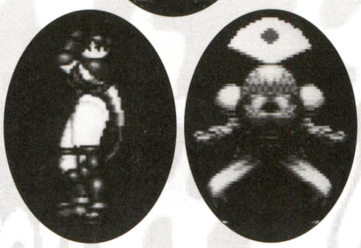
食材を手に入れておくと、ステージをクリア後に作る料理の材料にすることができる。ここでポイントなのは、強力な技で敵にとどめをさすと、より高級な食材になるということだ。

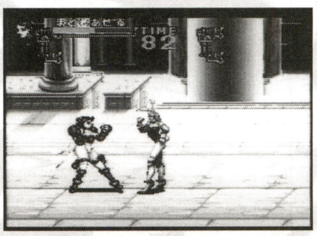
例を挙げると、同じ敵でもただのヘボいパンチでとどめをさすと野菜が出現するのに対して、必殺技でとどめをさすと豚肉になるぞ。

あと唐突だが左下に紹介したのは、Aボタンで出せる「ポージング」。ワンタッチで簡単に出せるので、とってもお得。難点なのは何の意味もないことだ。

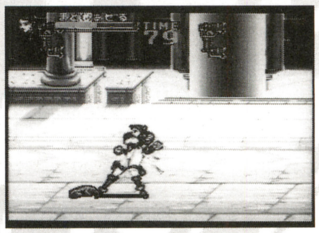


彼らのポージングが見たくなったら迷わずAボタンだ!!





敵が出てきたらなるべく強力な技で倒そう。



隠し持っていた肉で敵が何をしようとしていたのかは謎だ。

バカゲーチェック

グラフィック	上
企画	特上
ゲーム性	並
必要忍耐力	並

「よしお」の動きがポイント高いぞ

今後も精進してください

料理の種類が多いので何ができるか楽しみなのだ

サクサク進んでストレスはたまらない

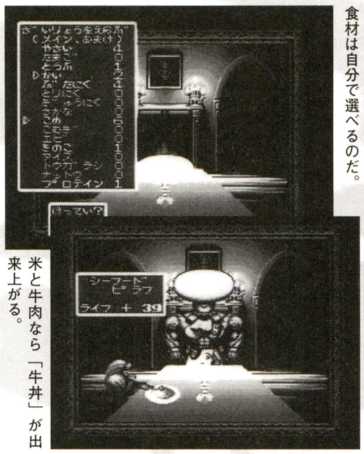
総合バカゲー度

上

細かい芸がポイントを稼いだ

ステージをクリアするとディナータイム

ステージをクリアするとディナータイムになる。このへんが美食戦隊なわけだ。ここでは敵から奪った食材を２種類選んでサイバーシェフに料理を作ってもらう。この料理を食べると、傷ついた体力の回復ができる。おいしい料理は体力が大幅に回復するぞ。逆に魚とアイスでできた「さかなアイス」は、とんでもゲロマズな料理として体力が減ってしまう。ここでのライフアップはかなり重要だ。なぜならこのゲームは残機が１つもない“男のゲーム”だからだ!!



食材は自分で選べるのだ。

米と牛肉なら「牛丼」が出来上がる。

爆発男爵ぼんぢゅーる

爆発貴婦人まどもあぜる

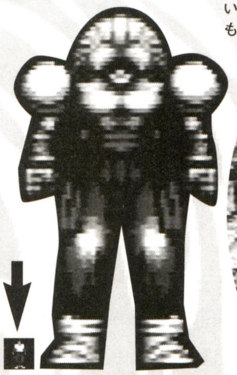
なかなかイカした敵キャラたち

敵の中には、薔薇野郎のタイトルにかなうキャラクターも登場するのだ。ここでは、ちょっと変な敵キャラたちを紹介しよう。

だんぜん紹介したいのは、やっぱり「よしお」だ。なんせ小さい。しかも、こいつに頭の上でコサックダンスを踊られると、結構なダメージでムカつくのだ。左下に通常キャラとの大きさの対比写真を出しておいたぞ。ほかの敵もなかなか薔薇っぽいので見てほしい。

普通のキャラとよしおを比較

これが「よしお」だ。身長は10センチメートルほど。踏まれると１発で死んでしまうぞ。もちろん嫌いなことは“人に踏まれること”だ。



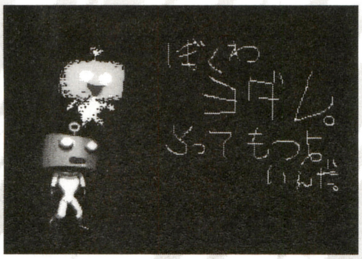
▼「すいまー」。こういうマッチョなキャラも欠かせないね!!

▲ステージ２のボス「あ！うん！？」。注射器の位置に注目してほしい。

大爆獣とれびあーん

食わず嫌いしないでやってみよう

制作者たちはいたってまじめに制作しているのに、目のつけどころが一般人と違いすぎて浮き世離れしているもの。つまりは制作者側の意図とは違うところで笑っちゃうようなのが真のバカゲーと言えよう。



こんな危ないキャラも登場。この発禁スレスレの表現には敬意を表したい。

その点、この『薔薇野郎』のバカっぽさは意図的に作られたもの。だからあえてバカゲー道は三段とさせていただいた。タイトルがぶっ飛んでいたり、ポージングが意味なかったり、敵キャラが変だったりして、なかなかバカゲーとしても笑わせてもらったが、アクションゲームという視点でプレイしても面白いので、食わず嫌いせずにこのゲームを手にしてみるのもいいかもしれないぞ。

裏技通信 タイトル画面でＢＧＭが流れているうちに、Ｌ、Ｒ、セレクトを押し続けると歌詞が画面上に表示されるぞ。

超能力があったらいいなあ

マインドシーカー

■機種：ファミコン
■メーカー：ナムコ
■価格：6,500円
■発売日：'89年4月18日
■ジャンル：超能力育成ゲーム
■編集部購入価格：480円
■入手難易度：やや難

超能力があったらなあ、と思ったことはないだろうか？この『マインドシーカー』はそんな夢をかなえてくれるソフト。育成ゲームは根強い人気を誇っているが、たまには自分を育成してみるのもいいかもしれない。

謎の超能力育成ソフト

素朴な疑問

ゲームを始める前にいくつかの疑問点が頭に浮かんだ。超能力ってゲームをしたくらいで身につくのだろうか？清田さん監修で、その指示通りに作ったのだからプログラムを組んだ人（デバッグを含む）は超能力者なのかしら？　ただ、さすがにナムコの社員全員が超能力者ではないだろうし、営業の人はお店の人に何て言って薦めたのだろう？　数々の疑問を残したまま電源のスイッチを入れてみた。

トレーニングルームでは清田さんが直接指導してくれる

叩いて叩いて強くなる？

（Bｙセガール）

ゲームはアドベンチャー方式で進む。初めの舞台は超能力育成学校。ところどころに超能力を使う場面が出てきて、それをクリアしないと先へは進めない。例えば、学校の中の自室から清田さんの待つトレーニングルームへ行きたいのに扉が開かない。念力で開けなければならないらしい。Aボタンを押して念力が伝わると、赤い印がつき（失敗は黒い印）、この印が１０回中決められた数だけつくと超能力が発動したものとして扉が開くのだ。意識を集中してボタンを押す。…失敗。もう少し時間をかけて押してみる。…失敗。思いあまって連打してみたら、残り８回中７回も成功して扉が開いた。こんなことで怒っていては、このゲームの良さは分からない。ここは我慢だ。

とにかく卒業しよう

トレーニングルームでは清田さんの指示で透視、予知、念力の訓練をすることになる。訓練を続けていくとやがて卒業試験が待っていた。この試験は一定の基準をクリアしないと卒業できない。投げ出さずに何度も挑戦しよう。なぜなら本番はこれからだからだ。

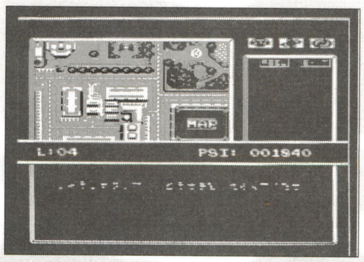
新機軸！ RPG顔負けのシステムだ

経験値を奪うモンスター

卒業すると、実地訓練をすることになる。学校を出るとマップ画面になり目的地を選択して移動。移動中に突然女の子が現れた。「ＰＳＩポイントを上げましょう」。女の子は去っていった。画面右下を見ると「ＰＳＩ００４０」となっている。さらによく見ると左下には「ＬＶ１」とある。あれ？　ＲＰＧになったのかしら？　とするとＰＳＩポイントとは経験値のことか。ただで経験値をくれるなんて、なんていい娘なのだろう、と感激していると今度はお爺さん登場。「次に通る車の色を当てろ」だって？　「２回で成功しないとＰＳＩポイントが下がる」？　色は5色。よし当ててやろうじゃないか。…失敗。あっという間にＰＳＩポイントは０。ＲＰＧとして考えるなら、素晴らしく斬新なシステムである。

セコセコとレベルを上げよう

このように移動中にはモンスター（?）が現れる。また、目的地に着くと学校の卒業生に「今日は調子がいいようだね」とおだてられ、超能力を見せてくれとせがまれる。彼らの無理難題をクリアすると経験値が貰え、レベルアップ。頭に血がのぼったら自室にあるスクリーンを見てリラックスしよう。宇宙空間に流れる心地よい音楽。そして太陽系のように動いている星たち。そんな星たちを眺めた後には難易度が下がった気がするのだが、気のせいか？



マップ画面。行き先を指示すれば勝手に移動してくれる。

これがマインドシーカーの真髄だ

天国と地獄

ではそろそろ、このゲームの本当の面白さをお教えしよう。卒業生の要請で「このりんごを動かしてみて」という場面で、右上の成功数を見ると「9」。9？　10回中9回成功しないとダメなのか！　頭にきてコントローラーをぶつけたくなってくる。ところが、ここで3回くらい連続して成功しようものなら「俺ってひょっとしたら…」と思い、妙にうきうきしてしまう。4回目以降失敗が続くと、さっきまで喜んでいた自分が悲しくて、空しさと虚脱感に襲われる。追い打ちをかけるかのように「今日は調子が良くないようだね」というお言葉。まさに、天国と地獄を一瞬にして味わえてしまうのだ。

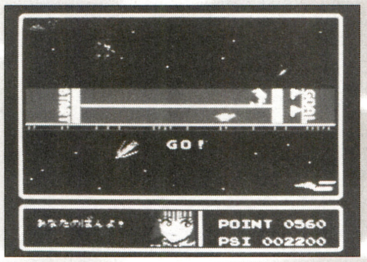
清田益章の大予言

レベルアップ時には清田さんがありがたいお話をしてくれるのだが、その内容がイカしている。例えば「1993年にはエスパーがかなりの数になっているだろう」というお言葉。そう、3年前から世界に超能力者が異常増殖していたのだ。自分の隣にいる人も、もしかしたら超能力者かもしれない。人間不信に陥ること請け合いだ。

清田さんのお言葉。なんと2013年には「科学」と「超能力」が一体となるそうだ。楽しみにして待つことにしよう。

最後の一言

「マインドシーカー」は超能力を育成するためのソフトだ。自分を育てるのだから苦労するのは当たり前だけど、あまりに無理難題が多い。しかし、それを乗り越えてこそ、つかめるものがある。とりあえず、暑い夏を乗りきるくらいの忍耐力はついたかもしれない。



エスパーの遊戯場「サイランド」。レースゲームのバックはガン○ム？　そうか、俺ってニュータイプだったんだ。

バカゲーチェック

グラフィック　亜
当時としてもショボイぞ

企画　特上
よくこの企画が通ったものだ

ゲーム性　なし
ボタンを連打するだけだ

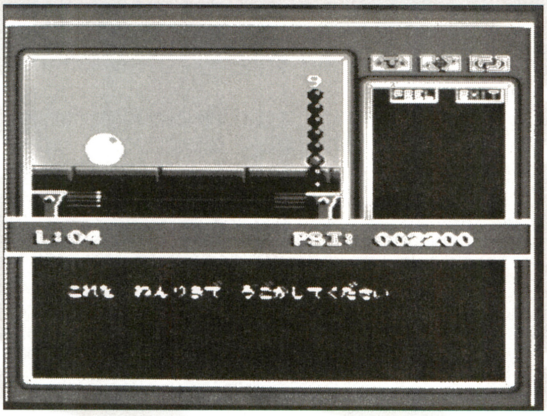
必要忍耐力　特上
今までにない忍耐力が要求されるぞ

総合バカゲー度　上
制作者は何を思って作ったのでしょう

血管がぶち切れる瞬間

打率9割

これが10回中9回成功させなければならないシーン。打率にすれば9割。ドカベンでも不可能な数字だ。真剣にやろうが、適当にやろうが無理なのは無理。これを成功させた人はまさに超能力者だ。



1回で当てるだと〜！！

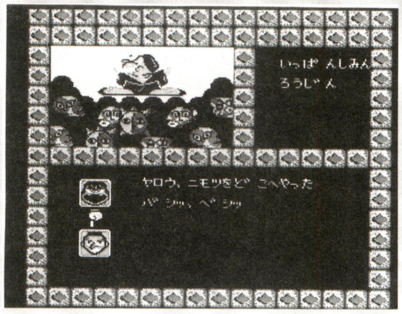
このお爺さんは頻繁に出現します。しつこいくらいに出て、PSIポイントを吸い取っていきます。PSIポイントを吸い取って若返るつもりなのでしょうか？　写真は5択を1度で当てるもの。運が良ければ当たります。

バカゲー道 四段

持っているだけで自慢ができる。クリアすれば末代まで自慢できる。うまくいけば超能力も遺伝するかも。

バカゲーの範疇を超えてしまったかもしれない怪作AVG

東方見文録



『東方見文録』はオーソドックスなアドベンチャーゲーム。二人のキャラクターを交互に使い分けるシステムは珍しいが、そんなことよりもぶっとんだストーリーと独特なグラフィックが怪しい世界へ案内してくれる。

■機種：ファミコン　■メーカー：ナツメ
■価格：5,800円　■発売日：'88年11月10日
■ジャンル：アドベンチャーゲーム
■編集部購入価格：700円　■入手難易度：やや難

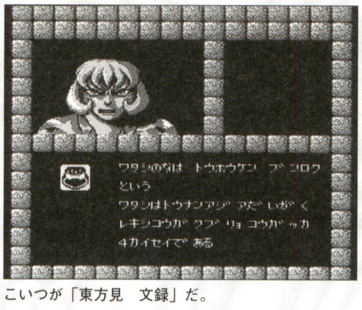
おバカなポイントを大紹介

ポイント1　設定

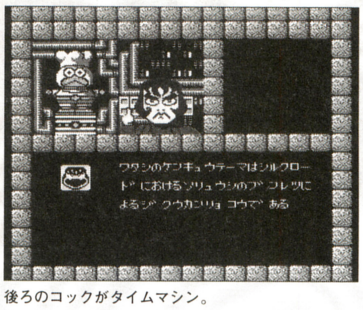
主人公の「東方見　文録」は東南アジア大学の4年生。歴史工学部旅行学科に在籍している。研究テーマは、シルクロードにおける素粒子の分裂による時空間旅行。

文録の夢は大商人になること。そこで、タイムマシンを発明し、卒業旅行として尊敬するマルコ・ポーロに会い行くことにした。と、こんな調子でオープニングは進行してゆく。大学、学部、学科とすべてが謎。研究テーマに至ってはもう笑うしかないといったもの。

このノリについてこられる人だけにプレイしてほしいという制作者の志がこのオープニングに表れていて、潔いとさえ言えるのではないか。



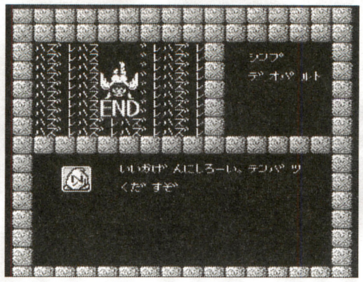
こいつが「東方見　文録」だ。



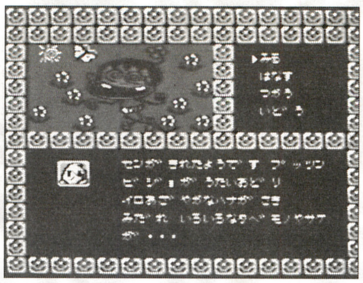
後ろのコックがタイムマシン。

ポイント2　グラフィック

制作者の志はグラフィックにも表れている。パッケージイラストに太田蛍一氏を起用し、そのマニアックな絵柄から購入者を限定している。そして、前述のぶっとんだ設定。この二つの関門を無事突破した人のみが見られるのがイカしたグラフィックたちである。例えば、ゲームオーバー時にはＥＮＤマークを持った天使とその周りを埋めつくす「ハズレ」の文字。また、酔っぱらった文録のヘロヘロのグラフィック！　だが、こんなものじゃない。もっと凄いのがたくさん出てくるぞ。



間違ったコマンドを使うと、「ハズレ」の文字が出迎えてくれる。



ヘロヘロの文録。それ以外の何者にも見えません。

バカゲーチェック

グラフィック
特上
あまりにも独特なので

企画
並
企画としては無難

ゲーム性
並
普通のアドベンチャースタイル

必要忍耐力
上
いやらしい謎が多い

総合バカゲー度
特上
バカすぎて呆気にとられるぞ

太田蛍一画伯によるパッケージ!!

ポイント3　ストーリー

グラフィックに負けてなるものかと、ストーリーのほうもカマしてくれている。話の流れ自体は、マルコの父親に代わり、通商権を得るためにフビライ・ハーンに会いに行く、という当たり障りのないもの。しかし、何事も過程が大事。

例えば、譲り受けた「魔法のランプ」をピンチの時に使うと、「ランプの精」が出てくるのだが、こいつが妙に労働条件にうるさい。何でも「インド労働基本法」で3時間労働と決められているそうだ。もちろん夜は時間外だから出てこない。

また、愛し合うが故に1本の木になった背中合わせの男女をもう一度会わせるために、文録は有無を言わせず斧で木をまっぷたつ。幸せそうに息絶える二人など、見所はたくさんある。

3時間労働なんて甘えるな！

ポイント4　音楽

音楽にも怪しげなものが多いが、文章では伝えられないので、分かりやすいのを二つ紹介しよう。まず、章をクリアするとパスワードが出るのだが、そのとき流れるのがなぜか「マイムマイム」。また、ゲームオーバーの時に流れているのは「ハレルヤ」。さらに、ビヴァルディの「四季」なんかも使っている。このグラフィックとのミスマッチはくるものがある。ここで、サウンドテストのやりかたにも触れておこう。コントローラー2のAボタンを押しながら電源を入れるだけ。ちなみにサウンドテストのタイトルは「のびたの音楽の友」だ。

やっぱり「の○のびた」なのか？

★ここもポイント★

タイムマシンが出てくるのは机の上、ピンチの時には便利な道具（ランプの精）、そしてサウンドテストのタイトル！　このゲームはあのドラ○もんのパロディなのか？　そう言えばマルコが荷物袋を持っていたっけ。

まとめ

一般的に「敷居の高いゲーム」とは操作が煩雑だとか、難易度が高いゲームを指して言うもの。

しかし、このゲームは、それらとは違った「敷居の高さ」を持っている。これまでに挙げたいくつかのポイント（障害）たち。ここまで読んでくれた読者には、そうしたハードルを飛び越すだけの素養があると思う。是非とも、その先にある甘美な世界を味わってほしいものだ。

クリアしないほうがいいかもしれません

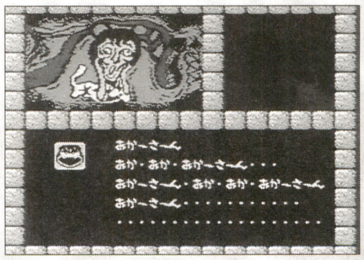
禁断の第5章

まとめのところで触れたハードルの高さとは、いわば小学生レベルのものです。この5章では4章までを無難にクリアし、「このゲームって、こんなものか」と高をくくっていた人を奈落の底にたたき落とします。

はっきり言って、これまでの章は5章を際立たせるための伏線程度のものです。ちなみに取扱説明書にある各章の紹介文では、5章のことを、「ついに迎えた最終章。ジパング、それはどんな国なんだろう。文録、マルコの運命はいかに!?　あんまり書いたら、つまんないけども、この章は、けっこお、カルトしてるよ！　特に深い意味はないが。『暗いのが好き！』っていうアンタには、バッチリ満足してもらえるさ！　セーゼー、ブッタマゲテオクレ！（原文まま）」とあります。

実際、エンディングを見て、これまでのこのゲームのイメージを大幅に変更せざるをえませんでした。イカレた設定で、イカレたグラフィックを使った、イカレたストーリーのAVG。確かにそうなのですが、そんなことを超越したものがこのゲームにはあるようです。大どんでん返し？　そんな程度のものではありません。制作者にならって、明言は避けさせてもらいますが、写真だけは掲載しておきます。この写真を見て、どうしても内容が知りたい人はゲームを買ってプレイして下さい。

元寇と言えば「神風」。で、「カミカゼ」ってことか。



説明不能。

元祖美少女アドベンチャー

アイドル八犬伝

■機種：ファミコン
■メーカー：トーワチキ
■価格：6,000円
■発売日：'89年9月14日
■ジャンル：アドベンチャーゲーム
■編集部購入価格：2,480円
■入手難易度：難しい

遺産相続に巻き込まれた末娘・エリカは、持ち前の歌唱力でアイドルになることを決意。アイドルとして成功するためには、8人の仲間を探し出さなければならないのだが…。全編にギャグ満載の美少女（？）アドベンチャー。密かなファンも多い1本！

西園寺家の後継者になるため、スーパーアイドルを目指せ！

当時のギャグ満載の美少女アドベンチャー

トーワチキのファミコン美少女アドベンチャー。「美少女」ってとこに異議があるかもしれないけど、実はコレ、メッセージと世界観がメチャクチャな割に、ストーリーは結構イケるアドベンチャーで隠れファンも多い。

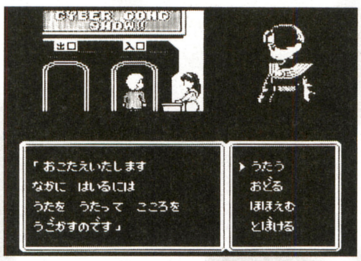
ただ、ゲーム中のメッセージが基本的にベタベタのギャグなので、こういうのがダメな人は全く受けつけないと思う。逆に、当時のパロディーなんかも入っているので、「ああ、そう言えばあの頃こういうギャグがあったよな。」って懐かしむのにはいいかも。

ゲームの進行はコマンド選択式のアドベンチャーで、コンティニューはパスワード式。でも、コンティニューしなくても数時間で終わるので、サクっと遊びたい人にはいいんじゃないかな？　バッドエンディングになっても、しばらく待っていると、直前のコマンド選択からやり直せるのは親切なところ。

三姉妹に遺産が贈られることになったのだが、その条件とは…。

何とかクリアして、「キミはホエホエ娘」を歌おう

ゲームのストーリーは、遺産相続を巡るサスペンスアドベンチャー。3人姉妹の中で最も器量が優れたものが遺産を相続できるというのだが、末っ子の「エリカ」は何にも取り柄がないみそっかす。唯一できることと言えば歌を歌うことぐらい…。



ゲームはコマンド選択のアドベンチャー形式で進む。

取り柄のない末娘・エリカはアイドルになることを決意！

というわけで、アイドルを目指すことになったエリカは、協力者・ホシミの言う通り、8人の仲間を集めることになるというもの。そう、この8人の仲間を集めるから「八犬伝」っていう単純さがバカゲーらしくていい。

比較的、簡単に終わるし、ギャグのノリについてこれる人は、プレイしてみるのもいいんじゃないかな？　ちなみにメインテーマの「キミはホエホエ娘」は、歌詞はともかくいい曲だぞ。

バカゲーチェック

グラフィック	企画
亜	上
ショボめだが、味があっていい	設定のバカバカしさは上等
ゲーム性	必要忍耐力
上	亜
ゲームシステムは、遊びやすい	サクサク進み、忍耐力は必要ないぞ

総合バカゲー度

上

バカゲーマニアなら、プレイしよう

エリカはアイドルを目指す

●ドラマ●

日本有数の大財閥・西園寺家の当主は、この3カ月で最も器量の優れたものに莫大な遺産を譲るという。超エリートの姉2人とは対照的に何もできない末娘エリカは、アイドルになる決意とともに行動を開始する。

歌を極めてスーパーアイドルになるのだ。

エリカをささえる仲間たち

●友情●

予言によると、アイドルになるためには8人の仲間を集めなければならない。エリカたちの前に次々に現れる女の子たち。個性あふれる彼女たちの友情によって、いよいよ動き出すビッグプロジェクト。だが、行く手には様々な障害も待ちかまえている。

様々な情報を得て、仲間になる女の子を探し出せ！

そして、謎の敵！

●サスペンス●

だが、そのエリカたちを見つめる黒い影。エリカをアイドルではなく、イロモノタレントとして売り出そうとする、謎の暗黒イロモノ大王とその一味だ。果たして、エリカは暗黒イロモノ大王の魔の手を振り切り、国民的なアイドルになることができるのだろうか？

まさにイロモノ。配下のイロモノ四天王もキテるぞ。

とどめはベタベタギャグの嵐

昔を思い出し、涙しよう

このゲームのバカバカしさは、とにかくメッセージ中のギャグ。このゲームが発売された当時のギャグ、パロディーも頻繁に使われているので、思わず当時のことが脳裏をよぎることも…。また、ゲーム中に登場する重要キャラ「やけに くわし」のメッセージなどに見られる、超ベタベタなダジャレも、慣れてくると味があっていい。

このギャグに親しみを持てるようになれば、立派なバカゲーマニア。

がんばれ エロリカちゃん

バカゲー道

五段

奇抜なストーリー、味のあるサウンドとグラフィック。ゲームもサクサク進めるということで、なかなか良いバカゲーだ。

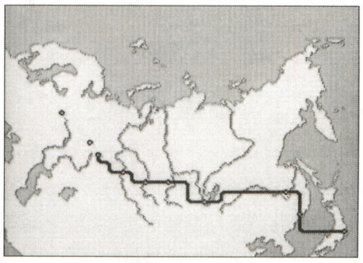
日ソ友好パズルゲーム

ゴルビーのパイプライン大作戦

■機種：ファミコン
■メーカー：徳間書店インターメディア
■価格：4,900円
■発売日：'91年4月12日
■ジャンル：パズルゲーム
■編集部購入価格：980円
■入手難易度：やや難

パイプラインで東京とモスクワを結ぼう

ソ連といえばパイプライン。日ソ友好のためにモスクワと東京をパイプラインでつなげてしまおう、というのがこのゲームの目的だ。ゴルバチョフという実在する人物を、ゲームに起用したのがウリの、落ち物パズルゲーム。落ちてくる11種類の水道管をうまくつなげて、画面の右から左へ水を運べばクリアになる。ところでこのゲームが発売されてわずか4カ月後に、ソ連は解体してしまう。激動する世界の動きを感じさせてくれるソフトだ。そういえばゴルビーは某超有名格闘ゲームのロシア出身の人のエンディングにも登場していたねぇ。



東京からモスクワまで全9ステージ。

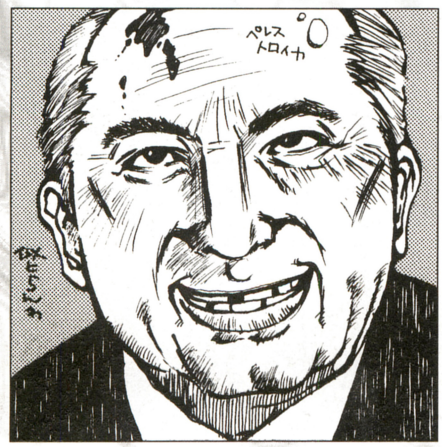
ゴルバチョフが登場するゲームなわけで…

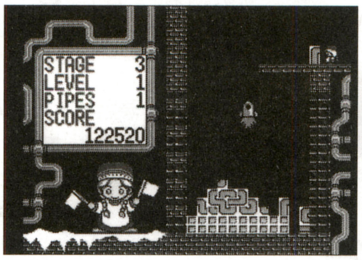
中身はワリと普通の水道管ゲームなのだ

このゲームが発売された当時は、ソ連がペレストロイカを実施して4年目で、末期の頃。経済もかなり低迷していて、ゴルビーが日本に経済協力を求め来日していた（んだっけ？）。そこで日本での彼の知名度が上がり、このゲーム発売に至ったとみたがどうか？

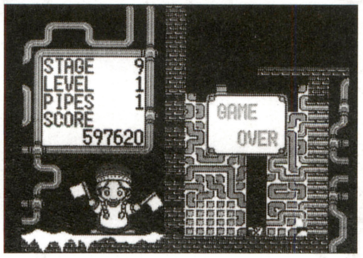
水道を右から左につなげるためには、左右両方から計画的に水道管をつなげていかなければならない。『テトリス』のような一般的な落ち物ゲームとは違ったコツが必要になってくるぞ。だから、パズルゲームとしては結構楽しめるのだ。ちなみにゲームオーバーになると、上から水道管を投げてくるロシア系の女の子が、悲しみのあまり飛び降りてしまう。これって自殺のようにしか見えないぞ。日ソ友好のゲームなんだから女の子殺しちゃまずいですよ。

タイトル画面ではゴルビーの存在を大きくアピール。でも本編ではＥＤにしか出てこないのだった。





1万点を突破すると、ロケットでお祝いだ。日本とソ連、どちらがこの莫大な資金を出したのだろうか。



これが問題の少女が飛び降りたシーンだ。

バカゲーチェック

グラフィック
亜
しっかりとまとまったグラフィックだ

企画
亜
企画としてはわりとよくあるかも

ゲーム性
亜
パズルだけあって低い

必要忍耐力
亜
特に忍耐力は必要じゃない

総合バカゲー度
亜
ゴルビー以外のバカゲー度は低いぞ

バカゲー道

初段

こういう時事ネタのゲームは今現在もこれからも出てくるはず。温かい目で見守っていこう。

恋愛つきのパチスロゲーム

パチスロラブストーリー

パチスロゲームは数あれど、ラブストーリーものはこれ1本。一体、どうしてパチスロにラブストーリーを…。

■機種：スーパーファミコン　■メーカー：ココナッツジャパン
■価格：9,800円　■発売日：'93年11月19日
■ジャンル：パチスロ　■編集部購入価格：1,980円
■入手難易度：易しい

パチスロに付加価値は必要なのか？

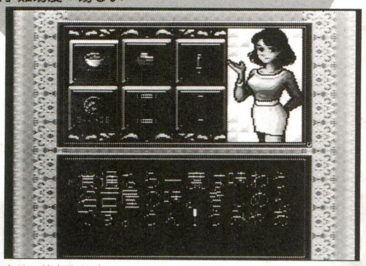
最近は実機のパチスロゲームがガンガン出ているが、そういうゲームは純粋にパチスロを家でも手軽に遊んだり、実際のプレイに役立てるために研究するものだと思う。この『パチスロラブストーリー』は、実機を使っていない不利を補うために、ストーリー性を持たせた。しかも、そのストーリーがばかばかしい。

タイトルは『パチスロ　ラブストーリー』。このタイトルを見ただけで食指が動くようなら、キミにもだいぶバカゲー道が身についてきた証拠。

このゲーム、タイトルが示すように、ある男を捜す女の子・みどりを助けるために、全国をパチスロ行脚していくというのがメインストーリー。主人公が一目ぼれした女の子を助けるためとはいえ、なかなか強引なストーリーだ。

しかも、次の目的地のヒントを得るためには、なんとパチスロの景品になっている土地土地の特産品（味噌かつとか、みたらし団子とか。普通そんな景品ないって）を集めなくてはならない。もちろん、これらのアイテムは景品なので、その分のコインをパチスロでコツコツ稼がなければならない。

延々とパチスロをやって、やっと景品をゲットして、ちょっとだけストーリーが進む。淡々としたこの繰り返しは、ヒマツブシにもピッタリ。



各地の特産品をパチスロでゲット。クリアする頃には雑学博士？

こういった「３０分で企画書を作りました」的な設定は、バカゲー道の本質をいっていて、通好みかも。オープニングを見ていると、ある程度ネタバレなのもなかなか味があるぞ。

バカゲーチェック

グラフィック	企画
並	上
全体的にショボめだ	ストーリーを持たせた意外性は評価したい
ゲーム性	必要忍耐力
並	上
パチスロ部分はまあまあ	ひたすらパチスロで、苦しい

総合バカゲー度

並

もう少し抜けたバカさが欲しい

バカゲー道

一段

バカゲーとしては、まだまだツメが甘い。さらなるぶっとんだ企画を期待するぞ。

これからの狙い目はＰＳだ

とりあえず６本紹介したが、「やっぱりクソゲーじゃん」と思われただろうか？　ゲーム業界には様々なバカゲーが登場したが、クソゲーと違い、単にバカゲーとして登場しただけでなく、企画、ストーリー、システムなど、良い所も悪い所もユーザーやゲームに影響を与えてきたハズ。単にバカゲーと言って軽んじてはいけない。１回はプレイして、バカゲーを味わっておくのも良いのではなかろうか。

また、これからのバカゲーに期待するなら、まずプレイステーションだろう。日本人に合わない洋ゲーは入ってくるわ、小さなメーカーが目新しい企画を引っ提げて参入するわで、まさにバカゲー畑の素質十分。バカゲーファンは、ＰＳのソフトに注目しておこう。

バカゲーに栄光あれ！

（注）全ページのバカゲーチェック、バカゲー道の評価は各筆者の主観が入りまくったものです。

ソフトの森に眠るお宝を探しだそう

プレミアソフト探検隊

テレホンカードや古書に破格の値段がつくものがあるように、ゲームソフトの中にもお宝は眠っている。持っている人は自分の眼力を自慢し、持っていない人はその価格に驚嘆の声をあげる。魅惑のプレミアソフトの世界へようこそ！

●主なプレミアソフト●

- ●メタルスレイダーグローリー(FC) ……￥19,800
- ●アテナ(FC) ……￥12,800
- ●パノラマコットン(MD)（湯呑み付き） ……￥14,800
- ●ガントレット(MD) ……￥8,980
- ●1941(PC) ……￥9,800
- ●ダライアスアルファ(PC) ……￥24,800
- ●CGポートレート・デュラル(SS) ……￥7,980

(注)これは「ゼット」(秋葉原)の販売価格です。

プレミアソフトって何？

常識破りなソフト

一般的にソフトは発売後、徐々に値が下がっていく。しかし、値落ちしていたソフトの中に口コミ、雑誌の再評価などで値上がりするものもある。こうした常識破りな値動きをするのがプレミアソフト。プレミアソフトは市場に出回る本数が少ないものに多く、手に入らないものほど欲しくなるという人間の心理が価格に反映されている。

プレミア＝良質ソフトなのか

まず左の表を見ていただきたい。どこかで聞いたことのあるソフトではなかろうか。テレホンカードなどとは違いゲームソフトは眺めて楽しむものではない。そのため、大半のプレミアソフトはデキがいいと考えてもらってかまわない。しかし、中には雑誌が酷評しすぎて逆にユーザーの興味を引き、値上がりしてしまったソフトもある。

実際、いいゲームだからといってプレミアがつくとは限らず、いくつかの要因が結びついた結果だと考えられる。このコーナーではプレミアのついた理由や背景などをソフトを紹介しながら考察していきたい。

「ゼット」(秋葉原)の中古主任 高宮広宣さん

プレミアソフトの現状

プレミアソフトならこの店だ、というくらい充実した品揃えを誇る「ゼット」。中古主任の高宮さんにプレミアソフトの現状を伺ってみた。

プレミアの定義とは

編集部（以下、編）：プレミアとはどういうものを指すのでしょうか。

高宮：当店では発売が終了しているものは定価以上、現在も出回っているものでは市場価格や、数カ月前の価格から２～３，０００円高いものとしています。

編：いつごろからプレミアを扱っているのですか。

高宮：２年ほど前からです。当店の場合はプレミアを扱ってから、中古を扱うようになりました。

編：それは珍しいですね。

高宮：ええ。最初に扱ったのは「メタルスレイダーグローリー」で、１２,８００円で販売し、5,０００円で買い取っていました。

値段はこうしてつけられる

編：値段のことが出ましたが､それはどのようにして決めているのですか。

高宮：こちらで高く設定しすぎてもお客さんは買ってくれませんし、店のイメージも下がります。ですから､お客さんとの関係で決まっています。

編：雑誌や、パソコン通信などの情報を参考にすることはないのですか。

高宮：ありません。「メタルスレイダーグローリー」にしても、今の買い取り価格は１５,０００円ですが、これは売ってくれる方が少なく、値上げせざるをえなかったからなんです。

プレミアの条件は

編：プレミアソフトの条件とか、共通点はありませんか。

高宮：基本的に内容がいい物。それと様々な理由で出荷本数が少ない物ですね。ハードがピークを越えてから出るソフトは本数を絞らざるをえないことからプレミアがつく物が多いようです。

編：最後に何かお薦めソフトは。

高宮：PCエンジンは「機装ルーガ２」。ＭＤなら「ルナ２」。ＳＦＣでは「スレイヤーズ」などがお薦めです。

編：どうもありがとうございました。

「ゼット」では遠隔地の方のための郵送による買い取り、販売も行っている。住所〒101　東京都千代田区外神田1-14-1　電話03-3251-2919

今回の精選プレミアソフト

Huカードのベストシューティング！

マジカルチェイス

■機　種：PCエンジンHuカード　■メーカー：パルソフト
■ジャンル：シューティングゲーム　■発売日：91年11月15日

価格 ¥7,800

実売価格 ¥12,800

（注）写真は初版のもの

記念すべき第1回目のタイトルは『マジカルチェイス』。自機は1機限りのライフ制、お金を貯めてアイテムショップでパワーアップと、ごく普通のシューティングゲームで、プレミアがつくようなソフトとは思われないのだが…。

これがマジカルチェイスだ

いいゲームだけど…

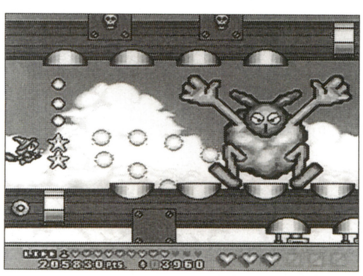
特徴的なのは敵を倒して宝石を入手し、その宝石で買い物をしてパワーアップすることや、ファンタジックなキャラクターとそれに合ったステージなど。セガの某ソフトにコンセプトは似ているが、主人公の周囲を飛ぶ「星の精」を固定してバリア代わりにする点は斬新だ。グラフィック、ゲームバランスともに秀逸で面白いゲームであることは認めるが、それだけでプレミアがつくとは思われない。では、どのようにしてプレミアがついたのだろうか。

アイテムショップでは、かぼちゃの店員さんがアイテムの効果などを説明してくれる。

こうしてプレミアがついた〜発売から現在までの過程〜

再販までのいきさつ

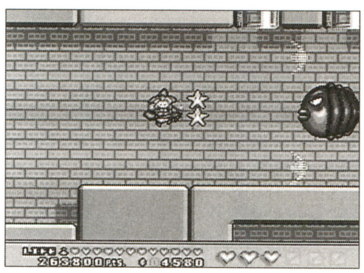
PCエンジンDuoが91年9月に発売され、ユーザーの関心がCD−ROMへと移行しつつあった11月。『マジカルチェイス』は発売元のパルソフトがいわゆる大手ソフトメーカーではないことや、Huカードでの発売でもあり発売本数は少なかった。開発は『タクティクスオウガ』などのクエスト。ハードの能力以上の多重スクロールや拡大、縮小などを駆使し、細部まで手を抜かない作りだった。このようにゲーム自体のデキが良かったためにあっという間に完売。ユーザーの中には信奉者が多く、口コミなどで評判はあがる一方だったが、再販されることはなく、入手できなかった人は悔しい思いをするしかなかった。



PCエンジンでも拡大、縮小ができることを証明した。

ユーザーが再販させたソフト

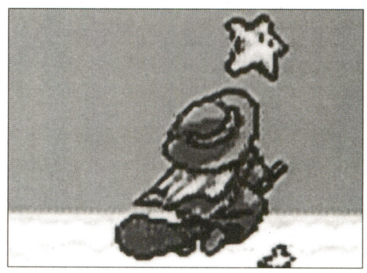
92年6月に『PCエンジンFAN』（徳間書店）上の企画で、『マジカルチェイス』が取り上げられ、その記事を読んだ読者の中からも「欲しい」という声が続出した。以降、同誌での盛り上がりはすさまじく、93年5月には極めて異例なことながら、徳間書店自らが通信販売のみではあるが再販をすることになったのだった。



ダメージを受けた時にポーズすると驚く。この作り込みが嬉しい。

そして現在

この通信販売は完全予約制であり、受注分のみを生産するという形式だったので、入手できなかった人も多い。そのため現在でも高値で発売されている。また、初版と再販（パッケージが違うのみ）の両方が欲しいという人もいて、更に値上がりする気配だ。



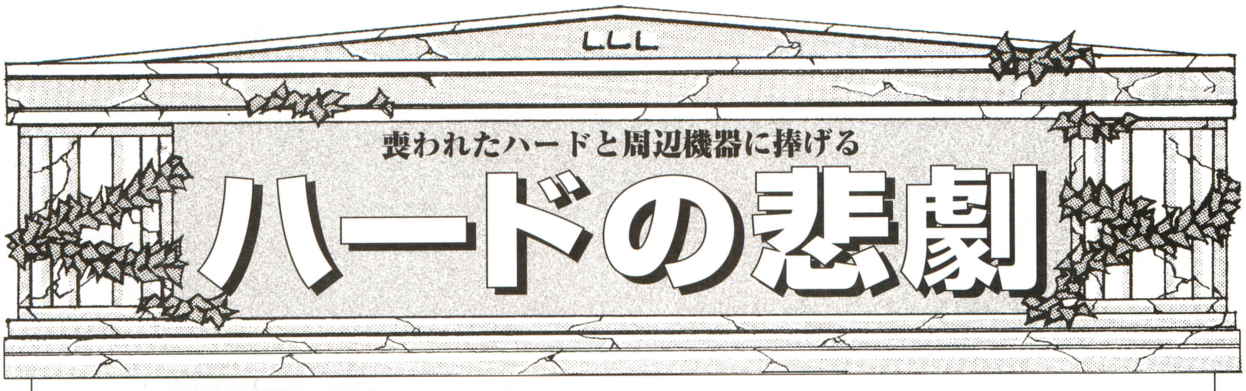
発売から約5年。今でもリプル（主人公）は元気に飛んでいる。

裏ワザ情報

買ったら遊びつくそう

●所持金がMAX　モードセレクト画面で、左、下、右、上、を押しセレクトを3回、左、右、1ボタンの順に押してからゲームを始める。すると所持金が65535でゲームが始まる。

●サウンドテスト　所持金がMAXと同じ操作で最後だけ1ではなく2ボタンを押すとサウンドテストの画面になる。サウンドのネーミングも、「デバッグじゃないよ」など面白い。



喪われたハードと周辺機器に捧げる

ハードの悲劇

第1回 PAX パワーグローブ

時代が早すぎたのか、乗り遅れたのか。生存競争に負けたハードは数しれない。そんな彼らにスポットライトをあて、再検証してみたい。

キャラクターとの一体感を実現！

不当に低い評価？

「今までになかったゲームとの一体感を得ることができる」を売り文句に、鳴り物入りで登場したPAXパワーグローブ。ボクシングゲームなどやろうものなら、ボクサーの疲労まで実際に体感できてしまうという優れものだった。

残念なことながら、高い評価を得ることなく歴史の片隅へ消えていってしまったが、その評価は本当に正しかったのだろうか。

★その驚異の性能を徹底検証★

実際にプレイしよう

「ゲームとの一体感」が本当に得られるのか、否か。これがこのハードの出来、不出来を分けるポイントだろう。

実際にプレイして世間の評価を再検証してみたい。なお、ゲームの種類に合わせて、１４のプログラムがあるので、最適なもので試すことにする。

まずはアクションゲーム

使用ソフトは『スーパーマリオブラザーズ』。プログラムは１２で、このゲームのためにあるようなプログラムだ。

電源を入れ、ゲームスタート。ところが、マリオがまるで思うように動かず、あっという間にゲームオーバー。その後、悪戦苦闘の末、３０分ほどでやっとワールド１－１をクリアした。

説明書には「これまでの得点はすぐに超えられるはず」。う〜ん。

そしてシューティング

使用ソフトは『１９４２』。前回の反省から、比較的難易度の低いものを選択した。プログラムはノーマルの１。

早速、ゲームを始めたが、これは熱い！　思うように自機が動かせないため、画面上の３、４発の敵弾を避けるのさえ至難の業。

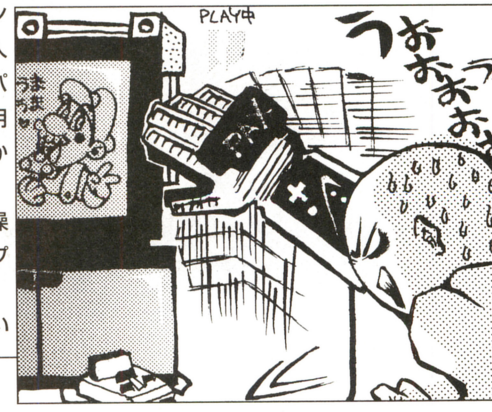
ヘロヘロと飛んでくる敵機に突っ込みそうになること数回。実際に突っ込んだこと数知れず。わずか１０分で脈拍が倍になりました。

とどめはRPG

使用ソフトは『ドラゴンクエストII』。パスワード入力用のプログラム１４でパスワードを入れ、ＲＰＧ用のプログラム１３にしてからゲームスタート。

結論から言うと、多少操作しづらいが、問題なくプレイできる。

しかし、移動は腕についているコントロールキーを使うため、結局両手で操作することになる。これなら、普通のコントローラーを使うほうがはるかに楽なのだが…。



結論

使えない。

ＲＰＧでの使用は置いておくとしても、あまりに操作が難しくなってしまう。慣れれば問題はないのだろうが、慣れるまでにひと月はかかりそう。

世間の評価は正しかったようで、彼にはこのまま眠っていてもらおう。

FAMILY COMPUTER
DISK SYSTEM

今こそファミコンディスクシステム！

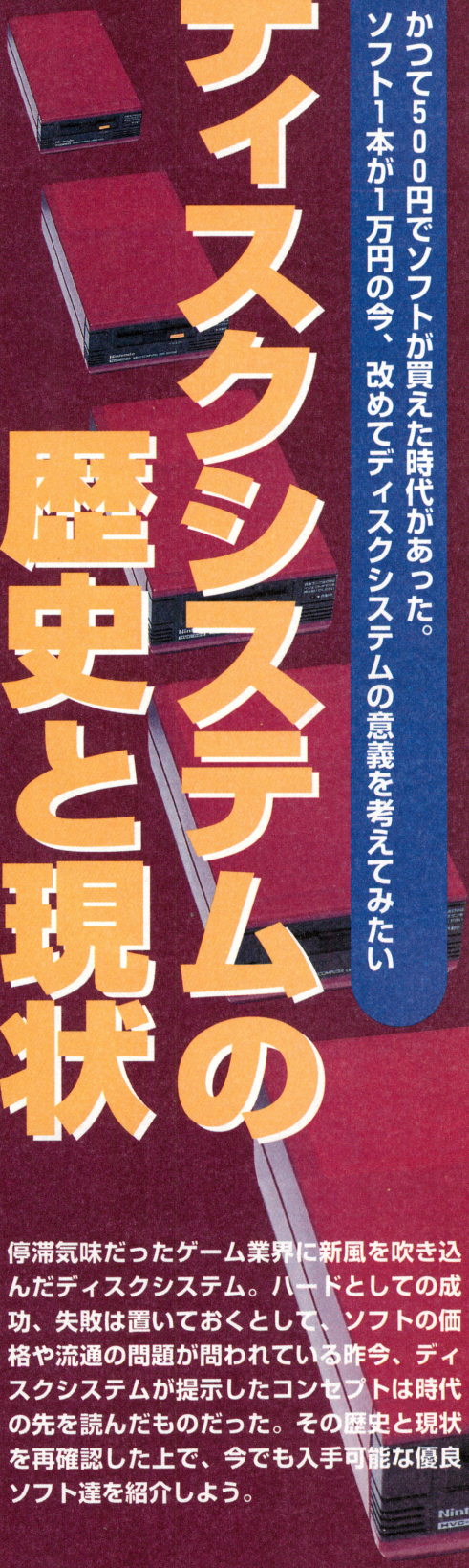
確実に入手できる
名作が盛りだくさん！

「ファミコンディスクシステム」が発売されて10年が経過した。ディスクシステムの売り文句は「大容量に伴うグラフィックの向上、FM音源による今までにないサウンド」などだったが、ROMソフトの大容量化やプログラム技術の進化などで、あっという間に影の薄いものになってしまった。しかし、優良ソフトが多く、500円でソフトが買えるという魅力は今も失われていないのではないだろうか。だから「今こそファミコンディスクシステム！」

The history and the pres

ディスクシステムの歴史と現状

かつて500円でソフトが買えた時代があった。
ソフト1本が1万円の今、改めてディスクシステムの意義を考えてみたい



停滞気味だったゲーム業界に新風を吹き込んだディスクシステム。ハードとしての成功、失敗は置いておくとして、ソフトの価格や流通の問題が問われている昨今、ディスクシステムが提示したコンセプトは時代の先を読んだものだった。その歴史と現状を再確認した上で、今でも入手可能な優良ソフト達を紹介しよう。

ディスクシステム発売の目的

1986年、2月に任天堂ディスクシステムは発売された。飽和状態だったファミコンブームのなか、業界を活性化させるには、ハード面から革新的な変化を与えるべきだ、というのが任天堂の発想だったようだ。

それまでにはなかった、新しいタイプのゲームを提供するためには、ファミコンはハードとして限界に達している。大容量で奥行きがあり、簡単に続きを遊べるデータセーブ機能を持つゲームを提供するためには、ディスクシステムは不可欠、という姿勢を、任天堂は明確に打ち出していた。任天堂の戦略はさておいて、一般のユーザーはこの新しいハードをどう受けとめていたのだろうか？

当時を振り返り、まず思い出されるのは、同時発売されたソフト『ゼルダの伝説』のことである。ファミコン史上初のRPGソフトである。当時は『ドラクエ』も『FF』もない。ただ情報の早い一部のマニアたちが、パソコンで海外のRPGを遊んでいたにすぎなかった頃だ。

「RPG」というものがファミコンで遊べるらしい、というだけでも話題的には十分だったし、『ゼルダの伝説』はその期待に応えてあまりある内容を備えていた。今見ればなんともシンプルでしょぼく見える画面や音も、当時ファミコンしか見ていなかった目には美しく、新鮮、そしてなによりも内容が最高におもしろい。

新しもの好きのユーザーは『ゼルダ』を遊ぶために、ディスクシステムを買った。そして雑誌などで仕入れた情報をもとに「やっぱりディスクだと画面もきれいだ」とか「容量が多いから裏面まで入って2倍遊べる」とか「データの書き換えやセーブも簡単」などといういわゆるディスクの「売り」の部分を声高に唱え、「ディスクシステム買った？　まだなの？　じゃ、まだゼルダ遊んでないんだぁ」などとまわりの人間に勝ち誇って言ったりしていたのだ。

DISK SYSTEM DATA
ディスクシステムデータ

型名：HVC-022
発売日：'86年2月21日
ディスク容量：880kビット
内蔵RAM：320kビット
使用電源：単2×6またはACアダプタ
消費電力：0.4（通常）／1A（モーター起動時）

ディスクシステムの幻想を崩したものは

しかし、そんな新しもの好きが勝ち誇れたのは、実はわずか４カ月間だったのだ。ディスクシステムの幻想を最初に打ち崩したのは１本のアクションゲームだった。そのファミコンゲームは『魔界村』という、カプコンのアーケードゲームからの移植ものだった。

「大容量」なはずのディスクゲームより「大容量」で、画面がきれいなはずのディスクゲームより美しい移植。このゲームを見たとき、ディスク一辺倒になりかけていたユーザーは「あれ？」と思ったに違いない。言われていたディスクの「売り」の部分は、ひょっとしてファミコンカートリッジでも可能なのではないか？　結局、ディスクの良さとは「書き換え可能」という１点だけなのではないか？……15,000円も出して買ったけど、失敗したかもしれない。

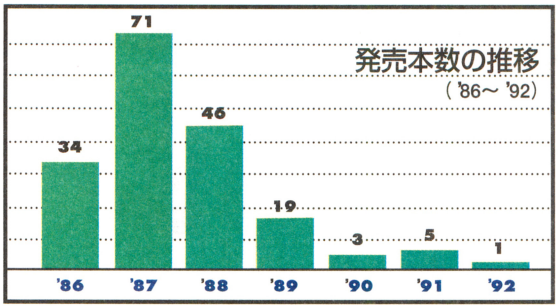
たった１本のゲームのために、ディスクシステムは発売後、半年もたたないうちにその価値を疑われる羽目になったのである。事実、86年の『魔界村』以降、ファミコンゲームは「大容量」「セーブ可能」時代を迎える。当初パスワードでまだるっこしくセーブしていたものも、あっというまに「バッテリーバックアップ」なるもので簡単セーブが可能になった。ディスクシステムで当初謳われていた「利点」はことごとく「大容量ファミコン」に持っていかれてしまったのだ。あっというまにディスクシステムは地味なゲーム機に成り下がってしまった。

事実だけを見てくると、ディスクシステムは任天堂の「大失敗」だったと感じるかもしれない。それはある意味では正しい。なぜなら、今ディスクシステムは世の中に残っていないに等しいからだ。しかしちょっと見方を変えれば、失敗という言葉がそもそもおもちゃにはあてはまらないことがわかるはずだ。「失敗」だったのは当初打ち出していた「売り」の部分がことごとく「嘘」のような状態になってしまったことで、しかしそれはディスクシステムの本当の価値を謳っていたわけではないと思う。

ディスクシステムの本当の価値

おもちゃの流行りすたりはいつの世にもあることで、すたれてしまえば消えてなくなっても当然、なのである。ディスクシステムはおもちゃで、ばーんと流行って、そして残念ながらすたれていったのだ。ひとつのブームを作り、消えていったものは失敗とは呼べない。ルービックキューブを「失敗」と誰も呼ばないのと同じことだ。

しかし「失敗」でなかったにせよ、「消えていった」のは悲しいこと。ソフトが安価で、簡単にディスクライターで書き換えができ、小粒だけど良質のゲームがたくさんあった「ディスクシステム」。もっともっと長い間、子供たちの手軽なおもちゃと成り得たはずの「ディスクシステム」。



大容量に伴って（内容が伴わないのに）価格が跳ね上がっていったファミコンソフト。そしてその後を引き継いだスーパーファミコンのソフトが１万円弱もする現状を考えると、ディスクシステムが生き残ってくれていたほうが、子供たちにはうれしかっただろうと思わざるを得ない。

テレビゲームが子供のおもちゃである以上、ディスクシステムのおもちゃとしての価値は評価したい。１万円近くを払って「壮大なるRPG」を買い、２時間で飽きたりすることを考えると、任天堂のサービスセンターでたった「500円」で『ゼルダの伝説』を書き換えで手に入れられる事実が、ディスクシステムにあって、そして残念ながら今のゲーム機には見あたらない「本当の価値」を物語っている。

ディスクシステムの現状

現在、ディスクシステムはどこにも売っていない。ソフトもごくたまに中古屋で見かける程度だ。おそらく、当時、先を争ってディスクシステムを買った人も、今では押し入れの中に入れっぱなしだろう。稼働率は限りなく0に近いはず。

しかし、任天堂ではいまだにディスクソフトの書き換えを行っているし、壊れたディスクシステムの修理もしてくれる。何かのきっかけで、もう一度ディスクでしか発売されなかったあのゲームが遊びたいと思ったとき、任天堂のアフターサービスの素晴らしさを感じるに違いない。

ここまで丁寧できめの細かいサービスができる会社、任天堂が、どうして子供のおもちゃとしての価値が高かったディスクシステムを早い時期に見限ってしまったのか、それが今では残念でならない。

発売本数上位10社

順位	会社名	発売本数	代表作
1	任天堂	35本	ゼルダの伝説
2	コナミ	20本	悪魔城ドラキュラ
3	バンダイ	14本	ガチャポン戦記
4	サン電子	10本	ナゾラーランド
4	DOG	10本	ディープダンジョン
4	ジャレコ	10本	風雲少林拳
7	ポニーキャニオン	9本	ザナック
8	タイトー	7本	バブルボブル
9	アイレム	6本	きね子
9	データイースト	6本	新宿中央公園殺人事件

＊ソフトの書き換えおよび修理サービスについての詳細はP.８２を参照してください。

DISKGAME No.1

今をときめく対戦プレイ。その起源がここにある

バレーボール

■機種／ディスクシステム ■ジャンル／スポーツゲーム ■発売日／1986年7月21日
■任天堂・ディスク１枚組片面

ディスクシステム初のスポーツゲームとして注目を集めた『バレーボール』。キャラクターのユニークな動き、スピード感のあるゲーム展開が話題となり、発売直後売り上げランク１位となった人気ソフト。

ディスクシステム普及の波に乗った『バレーボール』

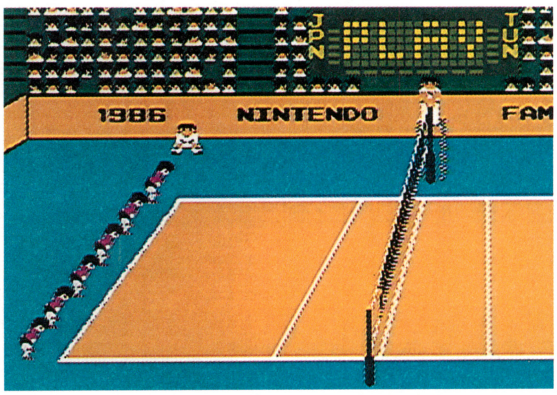
『バレーボール』が発売されたのは86年の夏休み前。２月に本体が発売されて以降、『ゼルダの伝説』『謎の村雨城』『スーパーマリオブラザーズ２』など、数々のゲームがディスクシステムの話題づくりに一役買って、さあ夏休みを迎えるぞ、新しいゲームを買いたくなるぞ、という、まさにグッドタイミングで発売されたわけだ。

当初、ＲＰＧやアドベンチャーなど大作モノに向いているといわれていたディスクシステムで、軽めのスポーツゲームが初めて発売されたこと、そしてそれが、今までなかったバレーボールという題材だったこともあり、本ゲームはかなり注目されるソフトとなった。

ゲーム画面はコートを横斜め上からとらえており、プレイヤーは自分のチームの６人を前衛、後衛、該当選手の守備攻撃、とボールの動きに合わせてコントロールしていく。発売当初、各雑誌などで、この操作方法がかなり難しいと評価されたが、相手チームをかなり弱く設定してあるトレーニングモードなども入っており、下手なうちは下手なりに楽しめるように、バランスは取られている。

一度操作方法を把握してしまえば、あとは自分の腕に合わせて強豪チームと戦っていくだけのシンプルな設定で、よけいなシナリオモードなどはいっさいなし。

キャラクターの反応（操作性）が良く、展開もスピーディーなので、ちょっとした時間つぶしにはもってこいの、長く遊べる１本だ。



選手が礼をしてゲームスタート。スポーツマンらしくてすがすがしい

まずは地道に練習しよう

ゲームモードは「トレーニングモード」と「ゲームモード」の２種類。「トレーニングモード」はまさに操作方法を覚えるためのモードで、ボールが遅く、動かせる選手がわかりやすいなどの親切設計となっている。

「ゲームモード」はソヴィエト、中国、アメリカ合衆国、キューバ、ブラジル、大韓民国、チュニジア共和国の７カ国の対戦チームから好きな相手を選び対コンピュータでプレイするもので、国別に強さが設定されている（ワールドカップの実際の記録が基になっている）。

キャラクターは女子あるいは男子を選ぶことができる。女子のほうがボールのスピードがやや遅めに設定してあるため、初心者は女子を選んでプレイするほうがいいだろう。

対コンピューターより対人間で

弱いチーム相手（チュニジアが一番弱く設定されている）でまずサーブ、レシーブを練習。ある程度コンピュータ相手で操作方法を把握したら、対人間でｖｓプレイを始めることをおすすめしたい。

クロススパイク、２枚ブロックなどという細かいテクニックや、Ｂボタンのショートトス+アタックのクイック、後衛からのバックアタックなどの決め技は、コンピュータ相手で練習するより「ちょっと待って」とか言いながら、人間相手で練習するほうがマスターしやすい。

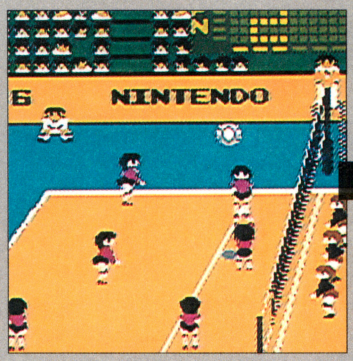
もちろん、いろいろな技を駆使できるようになったら、対人間でプレイしたほうがはるかに楽しいし熱くなれる。対コンピュータ戦の最強チーム、ソヴィエトに勝つことも楽しみの一つ。やたらと２アタックを使ってくるソヴィエトは驚くほどの強さだ。でも、やっぱり対戦ゲームの一番の面白味は人間相手に遊べるところ。友達相手にワイワイ楽しむのがベストでしょう。

ガンバレニッポン！　必殺テクニック大全集

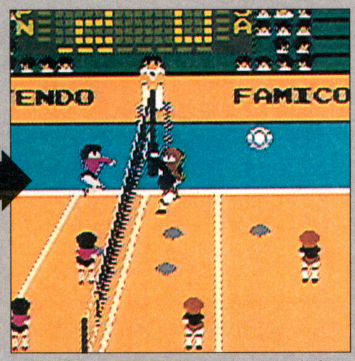
コートの中では親も、友達もない。腕を磨き、技を極めて連勝街道を突き進もう。

クイック

操作は簡単。セッターがBボタンでショートトスを上げたのをアタックするだけ。慣れれば何も考えずにできるようになる。セッターがただ上にトスするよりも、方向キーで左右に揺さぶったほうが効果的だ。さらに、クイックにフェイントを交えたりすることもできる。クイックを使うと、逆に通常のアタックがフェイントのようになり、相手のブロックタイミングをずらせる。



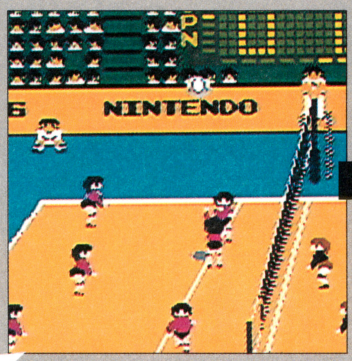
セッターにボールがきて、すぐさまトスを上げる。



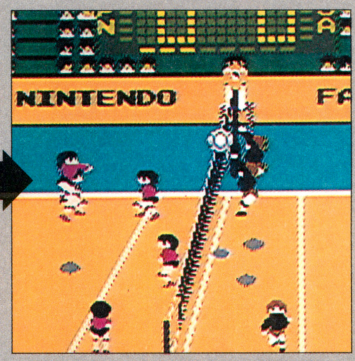
相手がブロックする頃には、ボールは既に後方に。

バックアタック

これも操作自体は簡単。方向キーを後ろにいれてトスを上げ、アタックするだけ。しかし、通常のトスだと一度画面から上にボールが消えるので位置を合わせるのが難しい。かといってクイックでやるには位置関係がさらにシビア。かなり後方にトスを上げると相手の画面がほとんど消えるため、レシーブは困難。使いこなせればもはや無敵状態と化すだろう。



相手の意表を突いて、さあバックアタックだ。



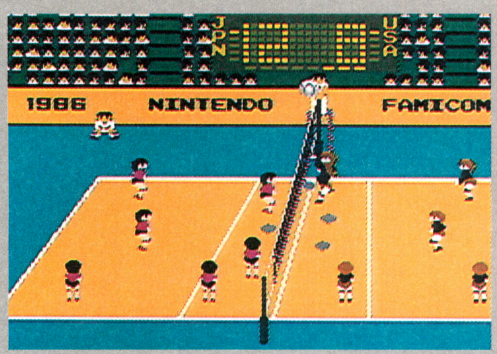
高い打点のスパイクが相手のブロックを突き抜ける。

サーブ

サーブは最も基本的な操作だけあって、奥の深いものとなっている。打つときのタイミングや、方向キーの入力で千差万別のサーブになる。ラインすれすれに落としてみたり、今度は手前に落としたり。高い弾道に、低い弾道とプレイヤー同士の心理的な駆け引きが最も色濃く現れてくる。取りづらいサーブで相手のレシーブを崩して、試合を有利に運ぶなど実戦さながらのプレイができる。

ブロックアウト

ブロックアウトを狙って出せるようなら、もう上級者だ。相手のブロック位置を影で確認し、角度を考慮に入れて左右に打ち分ける。瞬時の判断力が必要な最難関プレイだ。



相手との位置関係を見切れば、ブロックアウトは意図的に狙える。

画期的だった操作方法

発売当初、難しいとか覚えにくいとか言われた操作方法だが、今、この操作方法を見ると一体何が難しかったのだろうと思わされる。というのも、最近の格闘ゲームやスポーツゲームは、この何倍も操作方法が難しいからだ。『バレーボール』が発売された時期には、まだ6人のキャラクターをほぼ同時に操作しながら、攻撃も防御も特殊攻撃もするといった設定のゲームはほとんどなく、それが厳しい評価につながったとしか思えない。

今思えばむしろ画期的な設定で、この後発売されたスポーツゲーム、あるいはアクションゲームの操作方法にかなり影響を与えているはずだ。

キャラクターのちらつきやバグも少ないし、操作性も良く、動きも音もかわいい。今遊んでも古さを感じさせないきちんと作られた正統派のスポーツゲームである。

もちろん今時のゲームと比較してしまえば、単純すぎ、何もひねりのないゲーム、ということになってしまうが、スポーツゲームというジャンルだからこそ、その単純さが欠点にはならない。

今でもこのままの内容で、キャラクターだけV6にすれば、馬鹿売れしてしまうかもしれないくらいだ。

入手方法　■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照）■書き換え価格　500円（片面ソフト）

DISKGAME No.2

シブイ演出が光る！ ストーリー重視の本格AVG

ファミコン探偵倶楽部PARTII 後ろに立つ少女

■機種／ディスクシステム ■ジャンル／アドベンチャーゲーム ■発売日／1989年5月23日（前編）6月30日（後編） ■任天堂・ディスク2枚組

前・後編で発売日をずらし、連載漫画のような期待感をユーザーに与えたディスク2枚組ソフト。あっと驚く謎解き満載の後編発売が待たれた『ファミコン探偵倶楽部』シリーズの第2弾。

『新・鬼ヶ島』が築いた アドベンチャーブームの後継者

ディスクシステムはアドベンチャーゲームに向いているらしい。らしい、としたのは、特にこれといった根拠がないからだ。まあ、グラフィックが綺麗だけれど、ロードには時間がかかるからスピーディーなゲームには向かない、とかセーブが簡単だからとか、そういうことなのだろう。

決定的な根拠がないにもかかわらず、そういわれていたのには、何らかの理由があったはず。そして、もちろんそれが、ディスクで発売された良質のアドベンチャーゲームのおかげだったというわけだ。

ディスク2枚組で登場、綺麗な絵と音、よく練られたシナリオで、人気を博したソフト『新・鬼ヶ島』。当時アドベンチャーといえば推理ものと相場が決まっていた中で、お伽噺アドベンチャーという新ジャンルに挑戦し、成功したことでも評価されているソフトだ。ジャンル的な冒険はこの後、『遊遊記』に受け継がれるのだが、その一方で任天堂は同様に2枚組のアドベンチャーゲーム『ファミコン探偵倶楽部』を88年に発売する。

理想的なバランスの アドベンチャーゲームとして

このソフトは定番ともいえる「殺人事件」を盛り込み、主人公は少年探偵という、いかにも典型的なアドベンチャーゲームとして発売された。

間違った選択肢を取ると突然ゲームオーバーになったり、手詰まりを起こすとまったくシナリオが進まなくなるアドベンチャーゲームが多かった中で、この「ファミコン探偵倶楽部」は、やさしくなりすぎず、かといってユーザーが推理しなければ進まない、というアドベンチャーゲームの理想的なバランスを目指していた。

さすがに1作目こそ、まだ従来のアドベンチャーゲームの慣例であった「不親切こそ推理」のような部分が少し残っていたが、第2作目の『後ろに立つ少女』では、そういった不親切さが一切取り払われていた。ここに悩みながら遊べる、まさにちょうどいいバランスのアドベンチャーが登場することになったのだ。

時代に乗れなかった 不運なソフト

ところが、残念なことにこのゲームは、アドベンチャーとしても良質で、雑誌などの評価も高かったにもかかわらず、なぜかまったく話題にならなかった。同時期に話題になるソフトが発売されていたわけでもなく、ディスクシステムが一通り普及し終わった頃に発売されているから、ユーザー数が少なかったわけでもない。

これだけ出来の良いソフトが、さらっと葬り去られた理由はただ一つ、その当時ユーザーはすでにファミコンに、ディスクシステムに飽き始めていたのだ。

ファミコンとしては優れたグラフィックのゲームではあっても、すでに発売されていたメガドライブやPCエンジンのソフトに比べると格段の差があった。また、ユーザーは1年後に発売される予定のスーパーファミコンが与えてくれる新しい刺激を待ち望んでもいた。そのため、それほど有名ゲームでもないし、大作でもない地味なディスクのアドベンチャーゲームには食指が動かなかったのだ。

惜しいことに『ファミコン探偵倶楽部PARTII 後ろに立つ少女』は、『新・鬼ヶ島』が発端を作り、波に乗るかと思われたアドベンチャーブームを確立できないまま、闇に消え去ってしまったのである。飽きっぽいユーザーの犠牲となって。

『新・鬼ヶ島』のワンシーン。雪女が出ているなどおとぎ話の要素が満載。

後編の発売が1カ月後だったので、謎が解けないままやきもきさせられた

キーパーソンが わかりやすく登場してくる

画面の中にグラフィック表示の大きなウィンドーが取られ、その脇にその画面内で実行可能なコマンド、そしてシナリオの流れが画面下のメッセージとなって表示される。もっとも一般的な、コマンド選択方式のアドベンチャーゲームであるといえる。

ストーリーの冒頭でまず「後ろの少女」という幽霊について、何かを調べていたらしい洋子という少女が殺される。主人公の少年探偵もこの事件について調べ始めるが、どうやらこの「後ろの少女」は１５年も前に起きた殺人事件と関連があるらしいということを突き止める。

この殺人事件「金田事件」をさかのぼってゆくうちに、少年はこの事件の舞台となっている丑美津高校の校長が、事件の鍵を握っているらしいことに気がついてゆく…。

というのが大きな流れだが、親切設計とはいっても、アドベンチャーゲームなので、当然いくつかの謎解きの関門は用意されている。

前半の展開を握る人物は「田崎」、「駒田」、「葉山」の３人だ。１度行った場所でも２度３度行きなおしてみたり、同じ場所で違う人を呼んで話したり、一つ新しい展開があったところで戻ってみたりすると、シナリオがグンと進むことがある。アドベンチャーゲームは最終的にプレイヤーのカンがいいかどうかにかかってくるところがあるが、このゲームに限って言えば、たとえカンがかなりにぶい人でも、いろいろな登場人物の話を聞いているだけでピンとくるようになっている。

事件の鍵を握る校長先生。何やら怪しい男とつき合っているようだ。

金田事件時、丑美津高校の生徒だった葉山先生。彼女もキーパーソンだ。

ハードなアドベンチャーゲームが好きな人には、親切すぎて手応えが感じられないかもしれない。が、シナリオに伴う場面展開が巧いのと、臨場感のあるグラフィック＆メッセージのおかげで、簡単すぎてつまらないという印象は持たないですむだろう。

あまりにも早くクリアーできてしまうかもしれないが。

アドベンチャーゲームは どこまで親切になるべきか

アドベンチャーゲームというと、思い出されるのが『ポートピア連続殺人事件』や『オホーツクに消ゆ』だったりするが、そのこと自体が、アドベンチャーゲームというジャンルの抱える問題そのもののような気がする。

上記の２本に代表される推理もの、コマンド選択方式アドベンチャーゲームは、かなりたくさん発売されているし、この『ファミコン探偵倶楽部PARTII』もその一つなのだが、この形態を取るゲームの常として、どこまで親切にするか、みたいなことがいつも論じられている。

『ファミコン探偵倶楽部PARTII』は、親切にする、という方針を突き詰めたようなゲームで、ユーザーが不条理なところではまったり、ゲームオーバーを迎えないために、あらゆる設計が施されている。

しかし、親切設計になっているアドベンチャーは、果たしておもしろいのだろうか？　人は自分で何かを発見し、謎を解きたいからアドベンチャーゲームを遊ぶのであって、紙芝居を見たいから遊ぶのではないはずだ。

そもそも「コマンド選択」からして、変な設定だ。ユーザーに謎解きさせたいなら、限られたコマンドから一つ選択なんて、マークシートで答えを選ばせるようなものだ。

『ファミコン探偵倶楽部PARTII』をとことん悪くいえば、自分が推理しているつもりになれる紙芝居的アドベンチャーということになるだろう。推理しているつもりになれるのはシナリオの勝利で、プレイヤーは途中で飽きたり投げ出したりしないようにうまく誘導されている。

アドベンチャーゲームが今一つメジャーになれないのは、この「自分で解きたいけど、はまるのはいや」という矛盾を打ち崩せて、なおかつ人をあっと驚かせるような謎解きゲームが発売されないからだ。

『ミスト』あるいは『Dの食卓』のような新感覚のアドベンチャーゲームが、どの程度現在のユーザーに受け入れられるのかが、新・アドベンチャーというものの今後の行く末を握っているだろう。

裏技情報

前作のオープニング画面が見られる

この『後ろに立つ少女』は前作『消えた後継者』に続いて発売された２作目なのだが、ストーリー上の設定は前作の3年前ということになっている。つまり、この事件後に『消えた後継者』の事件が起こるというわけで、本当は『消えた後継者』が続編なわけだ。

というわけで、『後ろに立つ少女』を解き終え、エンディングのスタッフロール後の「制作・著作　NINTENDO」の表示の時Aボタンを押してみよう。『消えた後継者』事件以前のいくつかのエピソードを見ることができるはずだ。

入手方法 ■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照）■書き換え価格 1,000円(2枚組ソフト)

DISKGAME No.3

エジプトを舞台に、スクウェアが見せるAVGとRPGの融合形態

クレオパトラの魔宝

■機種／ディスクシステム ■ジャンル／アドベンチャーRPG ■発売日／1987年7月24日
■DOG・ディスク1枚組

ディスクゲーム専門ブランド、DOG発売のアドベンチャーRPG。のちに『FF』シリーズなどを開発するスタッフが多数参加していた。

DOGとスクウェアと任天堂の関係

DISK ORIGINAL GROUP=DOG。ディスクシステム対応のゲーム専門に、スクウェアが中心となって作ったブランドである。DOGとして最初に発売されたゲームは、美しいグラフィックとアニメーションで話題をさらったアドベンチャーゲーム『水晶の龍』。その後、本格派の3Dダンジョン RPG『ディープダンジョン・魔洞戦記』などを発売した。

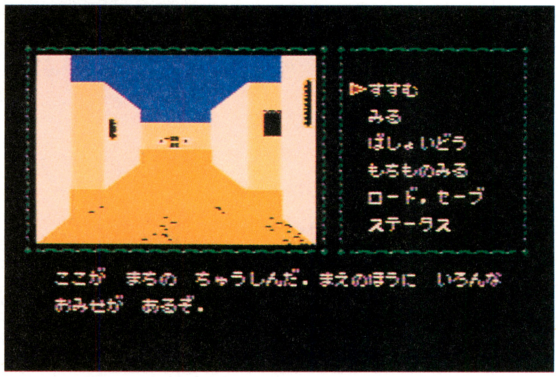
失礼だが、それまで小さなゲームメーカー、という印象が強かったスクウェアが、一気にブランドイメージを上げるきっかけを作ったのが、このDOGとしての活躍ぶりだった。

DOGはスクウェアだけで作ったブランドではないのだが、発売されたゲームはいずれも、内容、評判ともに良く、表看板をしょってプロモーション活動していたスクウェアのイメージは、どんどん上がっていった。

いつのまにか、スクウェアだけが突出し（もちろんその後の『ファイナルファンタジー』シリーズの影響も大だが）、気がついたら、一大ソフトメーカーとして任天堂の右に君臨していたという次第である。

当時ゲーム業界に携わっていたものたちは、（あまりぱっとしないような）ディスクシステム普及に力を注ぐ任天堂に、（派手な売り上げが期待できそうにないもかかわらず）協力を惜しまないスクウェアという図式を垣間見て、「そうか、スクウェアは任天堂のファミコンを背負って立つソフトメーカーになるかもしれないな」と思ったものだ。事実、スクウェアがファミコンのみならず、テレビゲームを背負って立つソフトメーカーにのし上がることになったのは万人の知るところ。

エジプトの象徴・スフィンクス。グラフィックに気合が入っている。



街の中でも安心はできない。なぜか盗賊や悪徳商人が襲ってくるのだ。

新ジャンルに挑戦したスクウェアの心意気

『クレオパトラの魔宝』はDOGブランドで発売されたゲームだが、開発はスクウェア内部だったらしく、その後のスクウェアの名作ゲーム開発者の名前をエンディングテロップなどで見つけることができる。

名作『ファイナルファンタジー』シリーズの第1弾より少し先行して開発されていたと思われ、この『クレオパトラの魔宝』が、その後のスクウェアの活躍に与えた影響は大きかったに違いない。

それにしてもRPGという言葉も満足に浸透していなかった当時、いきなりアドベンチャーRPGなどという新ジャンルに挑戦していった心意気は、「さすがスクウェア」だ（ちなみに86年スクウェア発売のファミコンゲーム『キングスナイト』は、シューティング+RPGという変わった設定だった）。

この後、アドベンチャーRPGというジャンルは全然継承されなかったけれど、コマンド選択でシナリオを進め、謎解きしながら戦闘もある、といった独特の世界観は結構捨てがたいものがある。これが当時のディスクの容量で収まるぐらいこぢんまりした世界だったから良かったのかもしれないが。

アイテムが多いのは スクウェアのご趣味か？

「ファラオの呪い」によって姿を消した考古学者の父親を救うため、そして呪いの謎を解くため、少年大介は冒険を始める…。というのが物語のオープニング。

基本的なゲーム進行は、コマンド選択方式のアドベンチャーゲームと同様のもの。画面右に表示されるコマンドで、画面内を調べたり、アイテムを取ったり、場所移動したりしてゆくことになる。

『クレオパトラの魔宝』の謎解きの鍵を握るのはアイテム類。どこそこに行くためにはこのアイテムが必要、といったモノの縛りが多いのだ。こういった重要アイテムは、スフィンクス、神殿などといったいくつかのグラフィック画面内で、調べたり、見たりすると取れることが多い。印象として「戦いがメインの場所」と「謎解きがメインの場所」が、くっきりわかりやすいのが親切。

前半、手に入れなければならないアイテムは、道具屋で買えるものと、道具屋の後に訪れるスフィンクスで手に入る「パピルス」「祈りの書」「金の羽根」。これらを手に入れれば女神の神殿へと進んで行かれるはずだ。

女神の神殿では「めのうの玉」「マアトのアンク」「イシスのアンク」、カルーン湖では「セベクのアンク」「金の弓矢」「銀の羽根」。その後砂の塔、再びカルーン湖、と謎解きが進展していく。

戦闘で苦労することはないのだ

グラフィックが３Ｄダンジョン系になっているところでは敵が出現、戦闘となるが、ゲームのベースラインがアドベンチャーなので戦闘シーンは地味。

コマンドも「たたかう」のみで、魔法や特殊攻撃は一切なし。敵のHP計算が戦闘中簡単にできてしまうので、なんとも迫力に欠ける戦闘となる。が、ゲーム全体のバランスを考えると、戦闘が軽めなのが幸いして、サクサク進める飽きないゲームに仕上がっている。

イベント発動時のアニメーションや、得体の知れないアイテムがいっぱい出てくるところは、現在のスクウェア・ゲームに通じるテイストだろう。

意欲的だった「クレオパトラの魔宝」

『クレオパトラの魔宝』を初めて遊んだとき、こんなタイプのゲームがもっと出てくればいいのにと思ったような記憶がある。『クレオパトラの魔宝』そのものは地味だし、小粒だし、荒削りだし、はっきり言って大作と呼べるものではなかった。にもかかわらず、この手のゲームを作り込んでいくと、すっごく楽しいゲームができるんじゃないかな、と思わせてくれる何かがあったのだ。

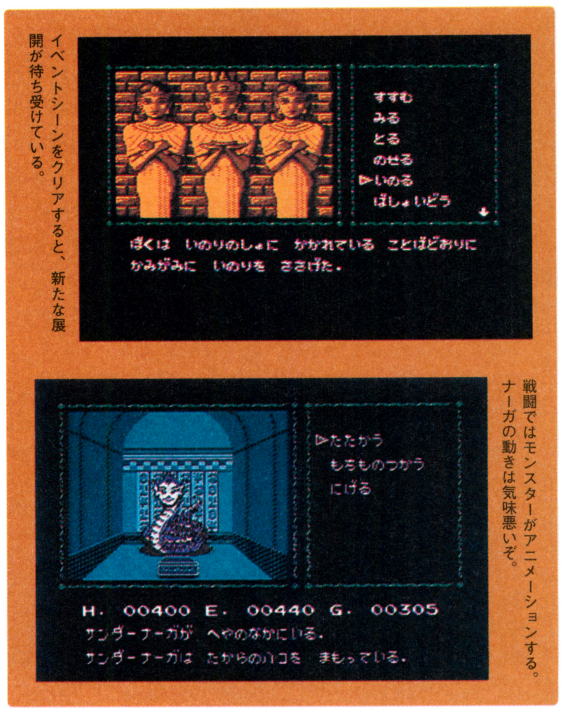
つまり『クレオパトラの魔宝』をたたき台にして、ドラクエタイプのRPGとは違う方向の、アドベンチャーゲームをベースにしたRPGがもっと出てきても良かったはずなのだ。

だが、残念なことに、『クレオパトラの魔宝』の地味な印象が、その後のこの手のジャンルのゲームの育成を阻んでしまった感がある。

現在、ハードの進化に伴って、美しいグラフィックやアニメーションが使用でき、容量に昔ほど制限されない開発が可能になったのだから、『クレオパトラの魔宝』を進化させたような、ビジュアル中心のアドベンチャーRPGを誰か作ってくれてもいいはずじゃないか？

自分が成長しながら謎解きをしていくという疑似体験が、より美しい画面のなかでできればいいのだから、戦闘なんて簡単でいいのだ。その点、戦闘がらみの仕様をすぱっと切り捨てた『クレオパトラの魔宝』は潔くて好感が持てる。

最近のRPGはシナリオも壮大、ビジュアルも素晴らしく、戦闘も超複雑。どこを取っても素晴らしすぎるゲームばかりで、だた難解で面倒くさいだけ。もっと気軽に、プレイする前に気合を入れないでできるゲームをやりたいな。



イベントシーンをクリアすると、新たな展開が待ち受けている。

戦闘ではモンスターがアニメーションする。ナーガの動きは気味悪いぞ。

裏技情報

あり得ない数値まで体力回復

ラストボス攻略にはもってこいの裏技。まず経験値を最高値65536まで上げ、宿屋に泊まりに行く。1泊して出てくるとなぜかHPまで65536になっている。通常、最高レベルが１２、最高HP値が2000なので、これはだんぜんお得。ただし、回復系のアイテムなどを使うと、正常な満タン値の2000に戻ってしまうので気をつけて。

入手方法 ■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照）■書き換え価格 500円(両面ソフト)

DISKGAME No.4

その存在は伝説と化した！　ファミコン史上最高のＳＴＧ

ザナック

■機種／ディスクシステム ■ジャンル／シューティングゲーム ■発売日／1986年11月26日
■ポニーキャニオン・ディスク１枚組片面

縦スクロール型シューティングゲーム史上、一時代を築いた名作。いまだに『ザナック』を愛好するシューティングゲームマニアは数多い。

売り上げトップ10にも入らなかった名作

シューティングゲームマニアでなくとも、『ザナック』を知っている人は多いだろう。酔うようなスピードの縦スクロール、画面いっぱいに表示される敵キャラや弾、目がちかちかするようなグラフィック、そして何よりもあの壮快感。当時、ゲームセンターでもいろいろなタイプのシューティングゲームが溢れていたし、ファミコンにも次々と移植されていたが、まさか、ディスクシステムで、こんなに完成度の高いシューティングゲームが遊べるとは誰も思っていなかった。しかも、ポニーキャニオンのイメージとそぐわない、あまりに毛色の違うソフトだったので、プレイ画面を見た人がかなりの確率で「これどこのソフト？　ポニーキャニオン？　うそでしょう？」というせりふを口にしたに違いない。

いずれにしても、発売直前、直後には、専門誌やゲームマニアたちの間で『ザナック』人気はピークに達していたし、悪く評価されたりすることは皆無だった。にもかかわらず、『ザナック』は売り上げナンバー１ソフトにはならなかった。これはいまだもって謎である。10年ぐらい前からゲームが好きだったという人間を100人つかまえて「あなたはザナックを遊んだことがありますか？」と聞いてみればわかる。おそらく80%以上が遊んだことがあり、好きだ、持っていたと答えるに違いないのにだ。

そんなことを思いながら知人に前記の質問をしてみたところ、「大好きだったけど、自分はあとから書き換えで手に入れた」という返事が返ってきた。書き換えも含めた累計を出したら、『ザナック』はとんでもない人気ソフトだったのではないだろうか？

ファミコンゲーム史上初のAI搭載

「AI搭載」の一言は、当時わけもわからずかっこよく聞こえたものだ。平たくいってしまえば、プレイヤーの戦闘成果で敵の強さが変化する、ということ。

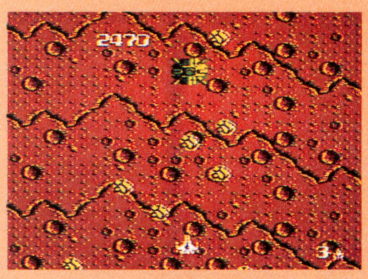
弾を撃ちすぎたり、壊すべき敵要塞を壊さなかったりすることで、敵がぐんぐん強くなっていくので、どうしたって最後までたどり着くのが難しくなるのである。

無駄な動きをせずに、確実に敵を倒す、ということを基本に（これができれば攻略本の必要なんかないのだが）、12のエリアを進んでいく。

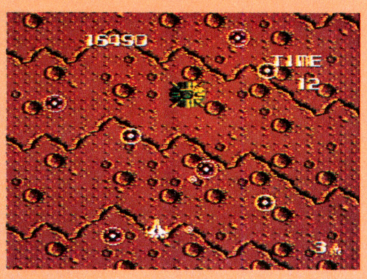
画面上に出現するパワーチップを取ると、８種類の特殊弾が使用可能となり、それぞれの種類によって場面展開が楽になったり、要塞攻略が簡単になったりする。

各エリアの最後にはボスともいえる要塞が待機しており、これを破壊するか、あるいは時間がたつかのいずれかの条件で、先へと進める仕組みになっている。要塞相手に戦うときはパワーアップの特殊弾は不可欠。特殊弾を取って自機をガンガンパワーアップすること、高速スクロールに目を惑わされないようにすること、要塞は確実に倒して進むこと。この３点を守っていれば、今時のシューティングゲームに慣れたゲーマーなら、軽く11エリアまでは行けるだろう。ただし、11エリアの要塞は、倒すのに時間がかかる上に、倒し損なうと画面を戻されるので結構やっかい。安全な立ち位置を見つけつつ早めの攻撃で倒すしかないだろう。

自機の攻撃に応じて敵が変化するAI



偵察機だけを破壊して、他の敵を避けまくったパターン。



弾を撃ちまくり、偵察機を逃がしたもの。明らかに敵が変化している。

できないヤツはやらんでいい

個人的な感想では『ザナック』が出る前のテレビゲームは誰でも遊べるゲームが多かった、と思っている。一部のアーケードゲームからの移植ものを除いて、だいたい「ファミリー」で遊べる「コンピュータゲーム」だったはずだ。

『ザナック』は大変良いゲームで、楽しく、爽快感抜群で、悪いところが少ないゲームなのだけど、このゲームはある意味で、「下手はやらんでいい」という姿勢を貫いた、最初のソフトといえるだろう。

ゲーム途中で与えられる快感のほうがあまりにも印象的だったおかげで、『ザナック』をけなす人は少ないが、どんなに努力しても最終エリアまで行けなかったという人が実はたくさんいたのではなかろうか。例えば『グラディウス』なら毎日プレイして何とか最後まで行くことができたのに『ザナック』ではできなかった、という人が複数人いたのだ。

爽快感のもたらした代償

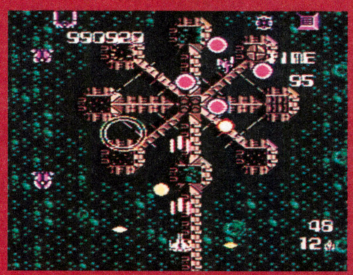
画面内に雨あられと降り注ぐ敵の弾、見るだけで目が回る高速スクロールなどのこのゲームの核となる「人気」の部分は、逆に「反射神経に限界のある人」を切り捨てる道具になっていってしまっていたわけだ。

『ザナック』以降、「ついてこれる人だけやってね」的なソフトが確実に増えたし、だいたいゲーム全体のスピードが、これをきっかけにぐーんと速くなってしまった。もっとも、今じゃ『ザナック』の高速スクロールに目を回す子供などいないのだろうが。

とはいえ、今から『ザナック』をもう一度遊んでみようという28歳以上の方は、ジョイスティックの使える状況を作ってから遊ぶことを強くお勧めする。コントローラーじゃ28過ぎの反射神経ではエリア2もクリアできませんよ。私なんかはいまだに…。

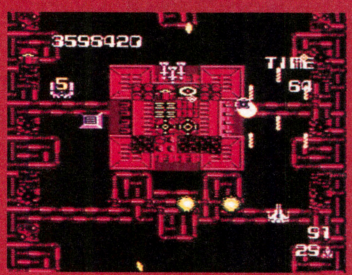
ザナック名シーン

編集部で厳選した名シーンを紹介!!



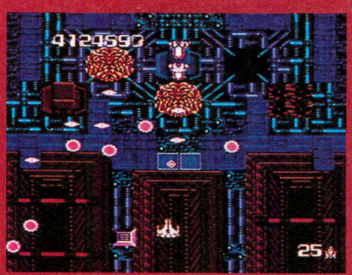
ザナックで最大の要塞が早くもステージ4で登場する。

まず、破壊しなければならないのは弾を撃つコアではなく、敵を吐き出すほうのコアだ。コアの数が減るにつれ1つのコアからの攻撃が増すので、残しておくと画面が敵だらけになってしまうぞ。



ステージ11の要塞。制限時間は70秒。最多の12個のコアを持つ。

これが時間内に倒さないと、ステージの初めに戻されてしまう要塞だ。時間内に倒すコツは要塞本体を攻撃する前に左右の6つのコアを攻撃すること。もちろん、敵を出すコアから倒すように。



ついに最終面。敵の弾は自機をサーチして追いかけてくるぞ。

最後の要塞は3段階に変化する。問題は最終段階。3つの脳からなっており、攻撃すると小さくなっていく。しかし、敵の弾を避けている間に復元してしまうのだ。1つに絞り集中攻撃しよう。

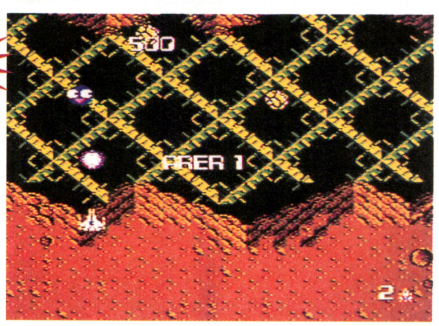
裏技情報

1 お助け妖精が出現する

この妖精を出すには、あらかじめ左側に寄っていたほうがいい。

エリア3の序盤で出現する青いチップに10発弾を撃ち込むと、妖精が出現。妖精に触れると敵が全滅し、次の要塞までついてきて、あっという間に要塞を破壊してくれる。エリア後半の要塞出現まで触らずに進んだほうがいい。

2 なにがなんでも残機を増やす



とりあえず、この1upくらいは取っておきたいものだ。

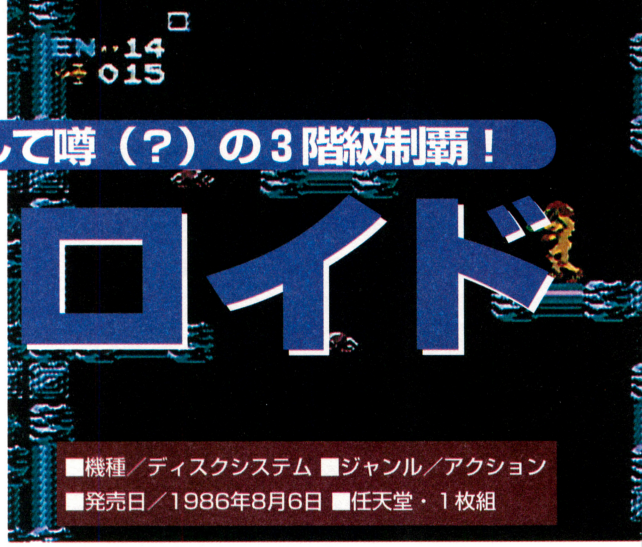
ゲームスタート直後に出てくる偵察機を特殊弾（初期装備の0番チップ）で倒すと1upランダーになる。同様に偵察機を倒すたびにランダーになる。もっとも普通にプレイしても、すぐ10機くらいにはなるのだが…。

入手方法 ■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照）■書き換え価格　500円（片面ソフト）

DISKGAME No.5

見た目、内容、そして噂（？）の3階級制覇！

メトロイド



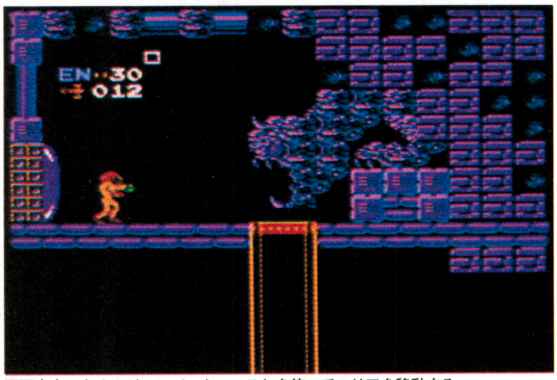
■機種／ディスクシステム ■ジャンル／アクション
■発売日／1986年8月6日 ■任天堂・1枚組

複雑につながった敵基地内のマップを、戦い進んでいくアクションゲーム。独特のグラフィックとサウンドで『メトロイド』ならではの世界を築き上げた。

アクションゲームのカラーを変えた1本

アクションゲームといえば横スクロール型『スーパーマリオ』タイプが定番となっていた頃、この『メトロイド』は発売された。当時見慣れなかった暗い背景と、特徴ある音楽に驚き、主人公のサイボーグ戦士サムスの特異なアクションに息をのむ。それまでは「丸まりそして爆発」なんていうアクションはなかったのだ。

ユニークな敵キャラクターの動きやグラフィックも、武器や道具の使い方も、ほとんどすべてのものが「それまでなかったもの」だった。しかも、『メトロイド』には一度で終わらせることのできない仕掛けまでついていた。



画面中央にあるのがエレベーター。これを使ってエリアを移動する。

マルチエンディングの元祖かもしれない

最後の要塞からの脱出時間でエンディングが変わる、という噂が、発売1週間後ぐらいから広まり始め（事実違うのだが）、そのうえ、主人公のサイボーグ戦士は女なのだが、この女キャラが5回クリアーすると水着からヌードになる（これはウソ）なんていう噂まで広まった。当時ユーザーたちは、ウソだろうと思いつつも、何百回と、最後の要塞の段々を汗ばむ指で上がったり落ちたりしたものだ。

『メトロイド』は見た目でまずユーザーを引きつけ、内容でしっかり捉え、終わった後も噂で離れさせない、そんな3段階の技を軽くこなしたゲームだったのだ。だから、いまだに「メトロイド・マニア」がたくさんいるのである。

初めての時はマッピングが必要かも

舞台となるのは、機械生命体マザーブレインをとりまく要塞ゼーベス。要塞内は岩や、溶岩、マシンなどの特徴をもった3つのエリアに分かれ、それぞれがビームで開く扉やエレベーター、チューブなどで縦横複雑につながっている。

主人公サムスは、それぞれ効果の違うミサイルやビームを使ったり、あるいは本人の身体を丸めてジャンプしたり爆弾を仕掛けたりして敵と戦いながら、要塞内を進み、マザーブレインの破壊を目指す。

ゲーム中サムスが使用する武器や道具は、マップ内の見つかりにくいところに隠してあることが多く、それらを確実に取って進むことが攻略のポイントとなってくる。

メトロイドはマイナーなゲームなのか

『メトロイド』はメジャーなゲームではないらしい。筆者を含めたまわり人が全員、『メトロイド』にハマったせいで、一大メジャーゲームだとずっと勘違いしていた。

ところが、その後ゲームボーイ版やスーパーファミコン版の発売時に、期待している人が少ないこと、つまり『メトロイド』は好きじゃないという人口が結構多いことを知ったのだ。連中に言わせると、「マップが必要以上に隠されていて面倒くさいみたい」「アクションが難しそう」「意地悪すぎるみたい」と散々な評価だ。

そう考えると、メトロイド・シリーズを見た目や伝聞で敬遠して、遊んだことがないという人はきっと多いはずだ。ゲーム的にはディスク版もスーファミ版も変わらないので、遊んだことのない人はまず、ディスク版で試してみよう。案外、食わず嫌いなだけかもしれないよ。

裏技情報

必須テクニック！ サムスのハイジャンプ

爆弾入手後、丸まってBボタンを連打すると、爆風で画面の上のほうまで上がることができ、とどかなかった場所にも行けるようになる。

入手方法 ■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照） ■書き換え価格 500円（両面ソフト）

DISKGAME No.6

操作性、シナリオに優れたビリヤードゲーム

エキサイティングビリヤード

■機種／ディスクシステム ■ジャンル／テーブルゲーム
■発売日／1987年6月26日
■コナミ・ディスク1枚組

「ファミリー」といえばナムコ、「エキサイティング」といえばコナミだった時代、考え得るかぎりすべてのスポーツ&テーブルゲームが次々とTVゲーム化されていた…。

コンピュータゲームがよりリアルに本物をシミュレートする時代

今でこそ、超リアルなシミュレーションゲームが世の中に溢れているが、TVゲームの出始めの頃は、シミュレーションとはいっても所詮TVゲーム、という印象が強かった。

この『エキサイティングビリヤード』も、そんな頃発売された、その名の通りビリヤードのゲームなのだが、はっきりいって、当時のレベルを考えると、ものすごく出来が良い。何がいいかというと、プレイしていると、ビリヤードを遊んでいる気持ちになるということである。これは凄いことだ。だって例えば、『ファミスタ』はかなり楽しいゲームだけれど、野球をしている気持ちにはならないでしょう？　本物のプレイ感、みたいなことにこだわったソフトが、この後続々と発売されてくることになるわけだが、このゲームはプレイ感から場の雰囲気まで、忠実に再現しようとした最初のソフトかもしれない。

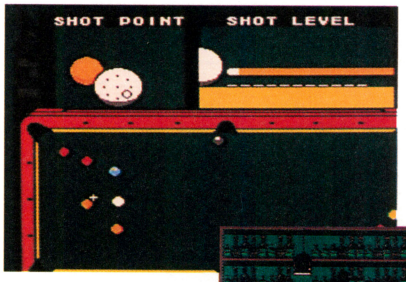
テーブルゲームでシナリオモードがついたゲームは少なかった

『エキサイティングビリヤード』は発売当時、ビリヤード好きを中心に話題になり、それなりに売れたソフトではあるけれど、残念なことに記憶に残るほどの大型ソフトにはなり得なかった。

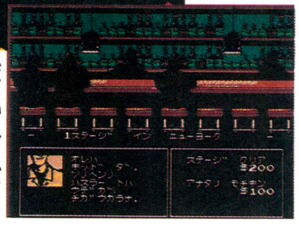
『エキサイティングビリヤード』は、ハスラー界の王者になるため、プールバーを渡り歩く、というシナリオモードと、単純に台として画面を使うプレイモードの2種類のゲームで構成されている。

この手のゲームには必ずシナリオモードみたいなモノがついていて、これがまた全然つまらなかったりするが、本ゲームに関しては、そんなことはない。個性的なキャラクターがいろいろ登場して場を盛り上げ、「俺様ってno.1ハスラー」な気分を味あわせてもらえる。

とはいえ、おすすめは対戦でプレイするナインボール。ビリヤードの王道だ。番号順にボールを落としていき、最後に9番を早く落としたほうが勝ち、というシンプルなルールなので、ビリヤード初体験でも楽しめる。



一見、煩雑に見える操作だが、慣れれば自分の思うように打てて爽快だ。



登場人物がとにかくシブイ！お子様にはわからない大人の世界をあなたに。

操作性も良く、見ているだけだとちょっとわかりにくいように思えるボールの撃ち方も、コントローラーを持てば直感的にわかるはずだ。

ファミコン史上初のアダルトゲーム

『エキサイティングビリヤード』は、狙ったターゲットがはっきりしているゲームである。全編流れるBGMはジャズのムードでバーの雰囲気、グラフィックもシブメで、動きや効果音も派手すぎず、ちょうどいい。

つまりこのソフト、子供は遊ばなくていいのだ。ビリヤードという題材のせいもあったのだろうが、ここまで「子供のおもちゃ」であるファミコンで、子供を無視したゲームを発売したコナミさんに拍手である。

このゲームは、ちょっと夜ビールでも飲みながらゲームでも、なんていう大人のお兄さんたちにはぴったり。

ビリヤードが好きな人はもちろん、そうでない人も、お手持ちのディスクシステムを生き返らせるつもりがある人は、このゲーム書き換えで是非手に入れてください。おすすめです。

裏技情報

ブレイクショットで必ずボールを落とす

ショット先の3つのボールが見える画面で、左右いずれかのボールが真正面に来るようにセットし、手球の上の部分をショットレベル最高で打つ。これで必ず、1個以上のボールが落ちるのだが、裏技、というよりまるで本格派の技のよう。本物のビリヤードもこういう決め技あるもんね。

入手方法 ■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照）■書き換え価格　500円（両面ソフト）

DISKGAME No.7

見た目はシンプルだが、奥は深いぞ

スマッシュピンポン

■機種／ディスクシステム ■ジャンル／スポーツゲーム ■発売日／1987年5月30日
■任天堂・ディスク１枚組片面

コナミ制作、任天堂発売。いったい何がどうなってそういうことになったのか、あるいは、何がどうなってそういうことができなくなったのか？

作ったのはコナミだった

『スマッシュピンポン』はコナミが作ったゲームだった。当時ディスクで『悪魔城ドラキュラ』や『謎の壁』などのヒットゲームを数々発売、ブランドイメージも良かった。ところが、そのコナミの名前は表には出ず、『スマッシュピンポン』は、なぜか任天堂で発売された。

発売本数のかねあいとか、何か大人の約束があったのかもしれないし、今となってははっきりした理由はわからない。が、まあ、そんなことはどうでもいいのである。要はゲームの内容がおもしろければ、どちら発売だろうとユーザーは買うわけで、そういうことでは『スマッシュピンポン』はとても売れた、評判の良いソフトだった。

ラケットとそれを持つ手、そして台と玉。極力シンプルに抑えた画面構成と、抜群の操作性で、ピンポン玉は画面のなかをシュッシュと楽しげに行きかった。

ただ打ち合うだけでも楽しいし、ちょっとした高等テクニックもあるので、温泉場のピンポン野郎にも、中国選手みたいな本格卓球野郎にも対応。

さっぱりした画面の割には、ちょっとしたアイコンのグラフィックが可愛らしくできているので、女の子にも人気を博した、おいしいソフトである。

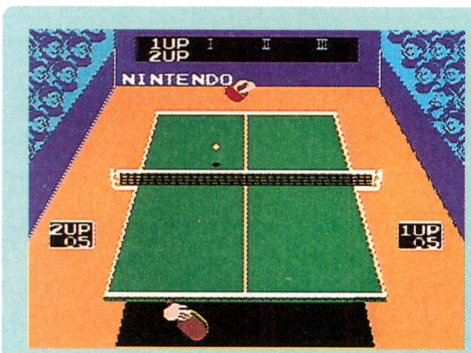
コンピュータと対戦しても熱くなる不思議なゲーム

ゲームモードはシンプル。人と遊ぶか、コンピュータと遊ぶかだけである。

動きの基本は十字ボタンで、それにABボタンで向きなどの変化を加えて操作する。最初から簡単にサーブ、スマッシュ、ロブなどを打つことができ、とても慣れやすい。ゲームは11点制あるいは21点制のいずれかを選択、どちらも3セットマッチで2セット先取すると勝利。

コンピューター相手にプレイするときは5段階から好きな難度を選べるようになっており、難度の高い相手はかなり多彩な攻撃を仕掛けてくる。

対人で遊ぶときは白熱しすぎて喧嘩にならないよう、注意すべし。それほど楽しいゲームである。



手だけが動くのは一見不気味。しかも、動きが妙にリアルなのだ。

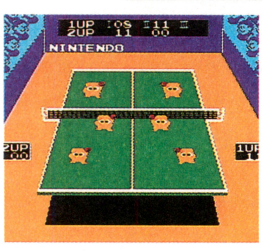
ピンポンのイメージ一新

卓球は暗いイメージがあるらしいが、このゲームを見る限りそんなものはみじんもない。明るく、楽しく、朗らかで、なんとも安心できるゲームだ。『スマッシュピンポン』は、発売当時2,500円だったが、2,500円分きちんと遊べて、値段的にもソンしない優良ソフトだった。だからこれを書き換え500円で手に入れれば、かなりのお得と感じるに違いない。

ボールの動き、操作性、スピード、グラフィック、効果音、どれをとってもけなすところはない。あまりにまとまりすぎて、優等生を見ているような気持ちにさえなる。

ただゲームはピンポンのみ、それ以上でもそれ以下でもないので、期待しすぎはいけない。こういうゲームは、ちょっとした暇つぶしに、彼女と、彼氏と、ご家族と、遊んでいただくのが一番である。

裏技情報



チアリーダー代わりのディスクのダンス。観客のゴリラ（右上）もおかしい。

裏技はないけれど

これといった裏技はないが、3セットマッチの最終セットまで試合の勝敗が持ち越されると、2セット終了後にディスクカードキャラが登場してダンスを始める。またゲーム中、観客のゴリラが喜んだりする場面も見ることができる。

入手方法 ■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照）■書き換え価格 500円(両面ソフト)

DISKGAME No.8

アクションRPGの歴史、ここに始まる

ゼルダの伝説

■機種／ディスクシステム ■ジャンル／アクションRPG ■発売日／1986年2月21日
■任天堂・ディスク1枚組

ディスクシステム・ゲーム第一弾として発売され、まさに名作となったファミコン初のアクションRPG。

ゼルダを超えるゲームはあるか？

86年2月、ディスクシステム本体と同時発売された『ゼルダの伝説』は、ディスクシステムが、ファミコンとどこが違い、何が良いのか、という疑問を持っていたユーザーに明確な答えを与えたゲームだった。

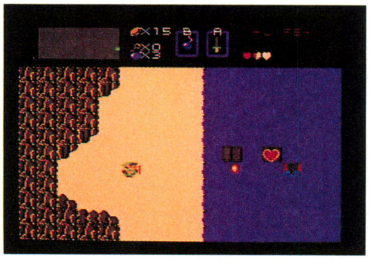
まず、グラフィック。ファミコンの安っぽい画面に見慣れていた者には、シックな色合いが高級に感じられた。そして音。FM音源の「音」とはこういう音か、と誰もが納得した。それから、ゲーム途中のデータをセーブできるありがたさも、知ることができたし、裏ゼルダと呼ばれた裏面ゲームは、ゲーム容量の大きさを証明した。

しかし、答えは与えたが、実のところ『ゼルダの伝説』は、そういった「ディスクシステムならではの良さ」をアピールするソフトにはならなかった。

もちろん、十分に機能は生かされていたのだが…、なんと、ゲーム内容があまりに充実していたため、前述のハードに依存した「特徴」など、『ゼルダ』発売後はむしろどうでもいいものになってしまったのだ。

内容の充実、と簡単に言ったが、今（96年）同じゲームを作ったとしても、あまり変わらないであろうゲーム内容が、10年前にすでに作られていたということなのだ。

のちのスーパーファミコン版「ゼルダの伝説・神々のトライフォース」も素晴らしい名作なのだが、そのスーパーファミコン時代にも通用するゲームシステムの基本は、すでに最初の『ゼルダ』で作られ、提供されていたのだ。この事実が、『ゼルダ』の底力を物語っている。



このハートを取るには「ハシゴ」が必要。まずはアイテム探しからだ。

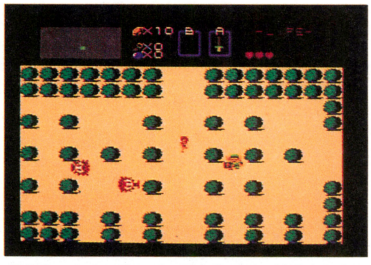
ハートの数は成長の証、選べる武器は強さの証

わずかなヒントやカンを頼りにマップ上に隠された秘密の入り口を見つけ、最大HPを上げるハートを見つけたり、武器や道具を手に入れたりしてパワーアップ。このゲームを楽しくクリアーするために必要なことは、体力（ハート）を増やすこと。特殊なアイテム「はしご」「ろうそく」「爆弾」などを怪しいと思った場所で使ってみることで、かなりの数を見つけられるはず。

手に入れた道具や武器は、あらゆる場面で使ってみる。それがこのゲームを解く最大の攻略方法だ。

妖精を見つけると心が躍る

リンクが敵と戦うとき、盾が相手の武器をぴんと跳ね返したときのうれしさ。瀕死の状態のとき、妖精が現れてハートを満たしてくれるときの安堵感。ここかもしれない、と思った場所に爆弾を仕掛けると、世にも素敵な音がして地下への入り口が現れたときのわくわくした気持ち。



殺伐とした中で訪れる一瞬の安らぎ。妖精は本当にイイ子だなあ。

『ゼルダ』を遊んだ人なら誰でも思い出すであろう懐かしい場面の数々。つまって投げ出してしまうような難易度ではないし、かといってあっというまに解けるやさしさでもない、そこにはちょうどいいバランスと、新たな展開への期待感がある。

もしあなたがディスクシステムを持っているなら、是非もう一度プレイして欲しい。名作と数えられるゲームはたくさんあるが、その中でも1、2を争う名作なのだから。

裏技情報

1. 地上マップ上で入り口を探すとき、笛を吹いて竜巻を呼んでみる。竜巻が右に消える瞬間の炎が赤ければ画面に入り口はなし。青ければ入り口があるという合図。

2. 名前入力画面で「ZELDA」と登録すると、裏ゼルダへ！　キャラセレクトで剣を持ってれば成功。表とはちょっと違う冒険が楽しめるぞ。

入手方法 ■任天堂サービスセンターで書き換え可能（P.82参照）■書き換え価格 500円（両面ソフト）

FAMILY COMPUTER DISK SYSTEM

ディスクシステムに興味を持ったあなたへ

この特集を読んでディスクシステムを欲しいと思った人や、ソフトが欲しいと思った人のために、入手方法と書き換え可能なソフトのリストを掲載した。これを参考にして昔の名作ソフトに触れてみて欲しいものだ。

本体の現状＆修理について

結論から言うと、ディスクシステム本体はほとんど手に入らない。ごくまれに、中古ソフトを扱う専門店や、秋葉原などのゲーム専門店で見かけることはあるが、任天堂からの発売はとっくに休止しているので、残った在庫を処分しているにすぎない。

というわけで新たに欲しい人は、中古を扱う専門店を探し回るか、昔買った人に譲って貰うかしかない。そこでまた問題なのが、昔買ったディスクシステムというのは、かなりの確率で壊れている、ということだ。

実際、今回記事を書くに当たって、編集部でもディスクシステムを必要としたのだが、（もちろん）それも壊れていた。最後にディスクシステムを使ったのが3、4年前だったので、その後、ずっと埃まみれの戸棚に置きっぱなしだったわけである。

久しぶりに使ってみると、エラーメッセージが出まくる。分解などせずに修理に出すのが無難だ。

戸棚からディスクシステムを取り出し、おそるおそる埃を払い、RAMアダプタをファミコンにつないでみる。で、スイッチを入れようとしたところで、ディスク専用ACアダプタがないのに気づき、探すこと約30分。SEGAだのNECだのと書いてあるごっついアダプタに交じって、これまた埃だらけの小さな専用アダプタを発見、一安心。さて、いよいよ…電源が入り、マリオとルイジのアニメーションと懐かしい音楽が流れ、やった一動くぞ、と思ったのもつかの間、本体と一緒に置いてあった『ザナック』を入れてみると、ビービー音と共にエラーメッセージが出た。

「BATTERY ERROR」という表示だが、電源はきちんとつながっている。仕方なく『ザナック』を取り出し『ゼルダ』を入れてみると、今度はロードし始めた。壊れていたのはソフトのほうか、と一瞬思ったが、「LOADING」の状態が異常に長く続く。やっぱり本体が壊れているのだ。あまり何度もソフトを抜き差しして、貴重なソフトを壊してしまうのもいやなので、もう諦めることにする。しかたない、任天堂さんに問い合わせして修理をしてもらおう。あまりに埃まみれのディスクシステムを任天堂さんに送るのもなんなので、本体をきれいに掃除してからパッキングし、箱詰めにしたのである。

こんな具合に、最後にディスクシステムを起動したのがずいぶん前で、その後ずっと埃くさい押し入れの中、では、どんなに壊れにくい任天堂製品でも壊れてしまうのだ。

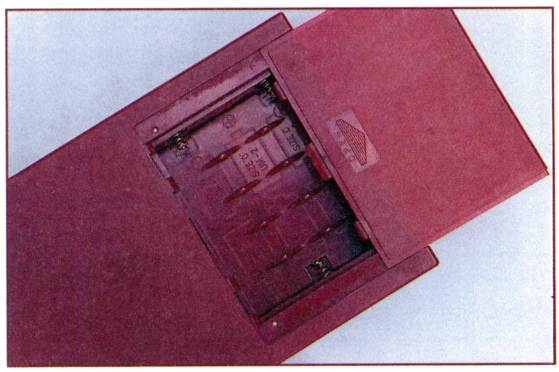
ディスクシステムを立ちあげてみて、エラーが出たり、あるいはなにも出なかったりしたら、それは完全に壊れているので、後記の宛先に本体を送り、修理をお願いしてみよう。10日から14日ぐらいで修理して、返送してくれる。簡単な部品の交換などの修理ですめば、費用は数千円の単位。ちなみに編集部から修理に出した本体は8日ほどで直ってきたし、電話で問い合わせをしたときも、任天堂の方が大変親切に応対してくださった。壊れていたのは、ソフトを読みにいくベルトの部分で、修理は簡単な部品交換ですみ、費用も1,000円ちょっとですんだ。こういった修理をお願いする際、発送代と修理にかかる費用（修理後、請求されます）はこちら持ちだが、返送代はなんと任天堂が出してくれる。任天堂はなんとも太っ腹な会社である。

ソフトを手に入れる方法は？

これまた残念ながら、ソフトも普通のお店では売っていない。中古屋さん、専門店では、メジャーなものなら置いてあることもあるので探し回ろう。昔、ディスクライターが設置されていたようなお店で、聞いて回ってみるのもいいかもしれない。

とにかくソフトを手に入れたい人は、まず、なんでもいいからディスクを1枚手に入れること。それさえあれば、任天堂のサービスセンターで書き換えをしてくれるので、新しい（古いけど）ゲームを手に入れることができるのだ。

書き換え料は通常500円で、なんと簡単なことに、これ


なんとディスクシステムは電池でも稼働したのだ！　でも、ゲームは家でやるからアダプターを使うわけで、一体、何のために？

ディスクタイトルリスト一覧（＊は片面ソフト、＃は青ディスク専用）

ACTION／アクション

スーパーマリオブラザーズ ＊
スーパーマリオブラザーズ２ ＊
アイスクライマー ＊
レッキングクルー ＊
ピンボール ＊
ボンバーマン ＊
パックマン ＊
ディグダグ ＊
ソロモンの鍵 ＊
ドンキーコング ＊
ドンキーコングＪＲ. ＊
バーガータイム ＊
ドラキュラ２呪いの封印
夢工場ドキドキパニック
奇々怪界　怒涛編
風雲少林拳　暗黒の魔王
機動警察パトレイバー
メトロイド
パルテナの鏡
子猫物語
悪魔城ドラキュラ
ナイトロア
エレクトリシャン
メルヘンペール
ダーティーペア
レリクス暗黒要塞
愛戦士ニコル
ハオ君の不思議な旅
迷宮寺院ダバダ
ドクターカオス
トランスフォーマー
モンティーのドキドキ大脱走
グリーンベレー
エアーフット
アルマナの奇跡
ウルトラマン
風雲少林拳
レプリカート
謎の壁　ブロック崩し
ドルイド
とびだせ大作戦
ファイヤーロック
きん肉マン　王位争奪戦
おもいっきり探偵団　覇悪怒組
空手チャンプ
妖怪屋敷
ファイナルコマンド　赤い要塞
ウルトラマン２　出撃科特隊
謎の村雨城
ワードナーの森
仮面ライダー　ブラック
魔塔の崩壊
バイオミラクルぼくってウパ
タマ＆フレンズ

SPORTS／スポーツ

バレーボール ＊
プロレス ＊
アイスホッケー ＊
テニス ＊
サッカー ＊
ゴルフ ＊
ベースボール ＊
スマッシュピンポン ＊
エキサイティング　バスケット
エキサイティング　ベースボール
エキサイティング　サッカー
ビッグチャレンジ　柔道選手権
コナミック　テニス
キック＆ラン
ＶＳエキサイトバイク
パットパットゴルフ
ビッグチャレンジ　GO GOボーリング
ウィンターゲームス
カットビ！　童児
コナミック　アイスホッケー
プロゴルファー猿
ゴルフUSコース ＃
F1レース ＃
ゴルフJAPANコース ＃
3Dホットラリー ＃

SHOOTING／シューティング

ツインビー ＊
ザナック ＊
ギャラクシアン ＊
ギャラガ ＊
ゼビウス ＊
燃えろツインビー
亜空戦記ライジン
ガルフォース
ガンスモーク
セクションＺ
トップルジップ
ハレーウォーズ
ビッグチャレンジ　ガンファイター
ビッグチャレンジ　ドッグファイト
ファルシオン

RPG／ロールプレイングゲーム

ゼルダの伝説
リンクの冒険
カリーンの剣
ウルトラマン倶楽部地球奪還作戦
リュッター
アスピック
エスパードリーム
シルヴィアーナ
ダンディ　ゼウォンの復活
ファイヤーバム
マグマプロジェクト　ハッカー
勇士の紋章

ADVENTURE／アドベンチャー

新・鬼ケ島　前編
新・鬼ケ島　後編
ファミコン探偵倶楽部PART1　前編
ファミコン探偵倶楽部PART1　後編
ファミコン探偵倶楽部PART2　前編
ファミコン探偵倶楽部PART2　後編
遊遊記　前編
遊遊記　後編
タイムツイスト　前編
タイムツイスト　後編
じゃあまん探偵団　魔鱗組
水晶のドラゴン
デッドゾーン
クレオパトラの魔宝
サムライ・ソード
新宿中央公園殺人事件
遠山の金さんミスターゴールド
なんきんのアドベンチア
中山美穂のトキメキハイスクール

ETC／その他

麻雀 ＊
香港 ＊
ナイトムーブ ＊
バックギャモン ＊
オール１ ＊
オセロ ＊
パチコン ＊
クロックス ＊
麻雀家族
プロフェッショナル麻雀　悟空
谷川浩司の将棋指南２
谷川浩司の将棋指南２　新版詰め将棋次の一手 ＊
エキサイティングビリヤード
SDガンダムワールド
SDガンダムワールドマップコレクション
ナゾラーランド
ナゾラーランド第２号
ナゾラーランドスペシャル
ナゾラーランドスペシャル３
バブルボブル
パチンコグランプリ
パズルボーイズ
パニックスペース
石道
ぷよぷよ
じゃんけんディスク城
アップルタウン物語
エッガーランド
エッガーランド創造への旅立ち
帰ってきたマリオブラザーズ
きねこ２
極楽遊戯ゲーム天国
ココナワールド
サンタクロースの宝箱
磁界少年メットマグ
地雷くん
スーパーロードランナー
スーパーロードランナー２
タロット占い
涙の倉庫番スペシャル
ファミリーコンポーザー
ムーンボールマジック
遊メイズ

を切手で送ればいいのだ。希望ゲーム名と自分の住所、氏名、電話番号を明記したメモと書き換え用のディスク（必ずケースに入れて保護すること）、これを同封して右記宛先へ。これも返送代金は任天堂が持ってくれる（いや〜、ほんとに太っ腹）。ただし、古いゲームになると取扱説明書やラベルがなく、コピーでくることもあるので、それは了承しておくこと。

書き換え方法について

上記のソフトリストが、現在任天堂で書き換えしてくれるゲームになっている。書き換えていないものもあるが、めぼしいところはすべてそろっているという感じだ。書き換えについては、片面でも両面でも１ゲームにつき500円で、例外は『帰ってきたマリオブラザーズ』だけで、永谷園が協賛しているため400円で書き換えられる。また『ゴルフUSコース』など＃印の４本については青いディスクでないと書き換えができないので注意して。

この機会に、眠ったままのディスクシステムを生き返らせて、古き良きゲームをたくさん遊んでみよう！

宛先

ゲーム名、住所、氏名、電話番号を明記の上、１ゲームにつき500円の切手と消去していいディスクを同封し、下記任天堂に郵送。ディスクは必ずケースに入れること。返送代金は任天堂が負担してくれます。

〒101　東京都千代田区神田須田町1-22
任天堂株式会社東京事務所　ディスクカード係

なお、壊れてしまったディスクシステムの修理も上記宛先の「修理係」宛に本体を発送すると、10日から14日間ほどで修理してもらうことができる。修理代金については後日請求されるが、これも返送代金は任天堂負担となる。

詳しい問い合わせは

任天堂株式会社
東京事務所　（03）3254-1647

1996 SUMMER

どうせ買うならこれを買え！

今月の一本

移り変わりが最も早いといわれるパソコン業界。ＴＶゲームの世界も同様で、今や32ビット当たり前、64ビットマシンまでが登場し、新世代マシンが主役。常に最先端のものがハバをきかせるこの世界では、過去のものは不必要なのか？　違うはずだ。“温故知新”、ＴＶゲーム業界にもこの言葉は当てはまるはず。歴代ゲーム機の埋もれた傑作を掘りおこしてみよう。

GAME BOY

デッドヒートスクランブル

メーカー：コピアシステム
価格：3,300円
ジャンル：レースゲーム
発売日：'90年４月20日
2P通信対戦プレイ可能

シンプルな中でのアイディアが光るレースゲーム

ゲームボーイというハードの性能を考えると、どうしてもシンプルなゲームにならざるをえない。その制約の中でどんなアイディアをつめて勝負するか。このゲームでは“コース”を湾曲させる、ということで他のレースゲームとは一線を画している。

真上からの見下ろし型レースゲーム。プレイヤーは３種類のクルマから１台を選択して、湾曲した半円形状のコースをライバル車とともに走る。時間内にゴールにつけば次のコースへ行けるようになる。クルマはジャンプすることが可能で、ジャンプ等を使ってライバル車をクラッシュさせるとアイテムが取れる。そのアイテムを使用すればプレイヤーが有利に進められる。全10コース。通信ケーブルによる２Ｐプレイもできる。

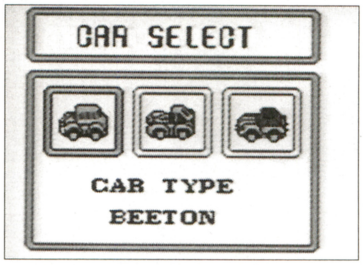
重力を感じる半円形のコースは異色

湾曲したコースを走ることで、壁面を走行してライバル車を抜いたり、障害物を避けたりという、変わったレースができるようになっている。壁面走行する場合に感じる重力もレースの味つけとなっていて、これが、このゲームの最大の特徴なのだ。

また、アイテムを取ることで、重力に邪魔されず壁面走行を続けられるが、このときの操作感覚が妙で楽しい。

レース中は、ライバル車を体当たりでクラッシュさせることでアイテムが取得できたり、クルマをジャンプさせてライバル車や障害物を避けることができる。

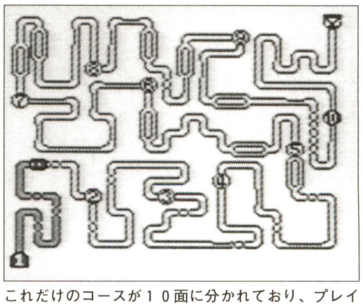
コース後半になると、連続して障害物がある。この障害物に一度ぶつかってしまうと、連続でクラッシュを繰り返してしまうので注意が必要だ。せめて数秒間でいいから無敵時間が欲しかったと思う。



自分の操作するクルマはこの３台の中から選ぶ。ただし同じクルマで対戦はできない。

湾曲するコースによる壁面走行は新鮮に感じたし、クルマをジャンプ中も制御できることでジャンプで急角度を曲がれるところは成功すると気持ちがいい。アイテムと壁面走行、ジャンプを駆使して展開するレースは、他のレースゲームでは味わえないプレイが楽しめるのだ。

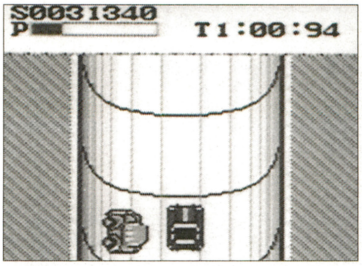
単純に短時間楽しみたい、というときには、十分その役目を果たすゲームだろう。



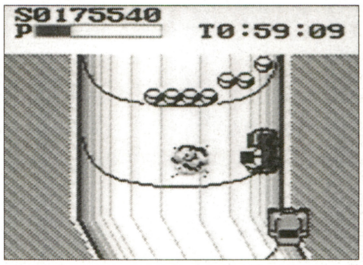
これだけのコースが１０面に分かれており、プレイヤーが進んだところまで色が変わる。

通信ケーブルによる2P対戦プレイ

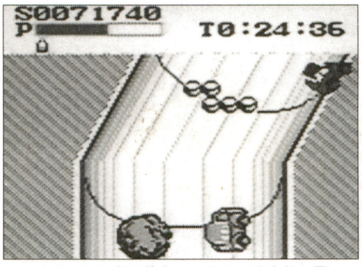
このゲームでは、通信ケーブルを使った2P対戦レースができる。相手より速くゴールをめざし、2人は常に同じコースを走る。全10コース走破後、得点の高いほうが勝ちとなるのだ。対戦では、アイテムの1つが相手の操作を邪魔するものに変更されていて、このアイテムを取得できるかが勝敗を左右する。またコースが湾曲していることを利用して、壁面走行を使い相手に体当たりする、など、走ることを競う以外にも楽しめる。相手に体当たりするふりをしてジャンプさせ、着地地点にボムを射つなど、慣れてくればTV“チキチキマシン”よろしく、いろんな工夫での対戦の駆け引きも堪能できる。



壁面走行では心地よい重力を感じる。思わず無意味に多用したくなるほどだ。



アイテムの1つ、ボムを使ったところ。岩に使うのが効果的だろう。



コースにこんな岩が落ちてきたり、障害物が置いてあったりするんだから物騒だ。

ワンポイント攻略

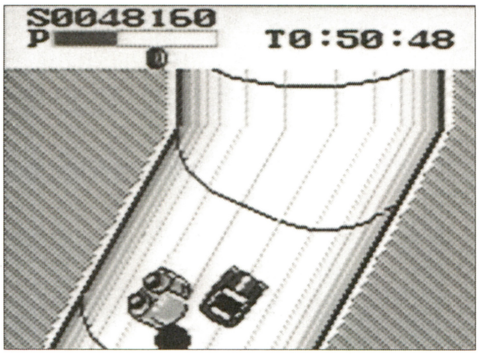
ジャンプを有効に使う

前ページでも書いたが、このゲームではジャンプ中にクルマを操作することができる。カーブなどでは、地面を走行しているときよりもクルマを操作しやすいのだ。障害物を避けるときにも、ジャンプで避けたほうが安全かつ確実だといえる。ただし、着地地点に障害物がある場合は大きいタイムロスになる。1回走って、障害物の位置を把握してから、本番で走る、というのが確実な方法だろう。

任意アイテムを有効に使う

アイテムには、取った瞬間に効果を発揮する即効のものと、プレイヤーが任意で使えるものの2種類がある。即効アイテムは、アイテムの出かたがランダムなので仕方ないが、任意アイテムのほうは、使うときを考えればかなり有利にレースができる。

基本的に、ニトロは直線で、ボムは岩が落ちてきたとき使用するのが有効だ。



障害物やライバルも、ジャンプすればこのように飛び越せる。

[アイテムリスト]

アイテム	効果	タイプ
ニトロ	一定時間スピードアップ	任意
ボム	敵・岩に攻撃できる	任意
パワーアップ	一定時間無敵	即効
マジックタイヤ	一定時間壁面走行できる	即効
タイムストッパー	一定時間タイムが止まる（対戦時は相手のキー操作を止める）	即効

INFORMATION

★ウラ技★

◎コースセレクト

タイトル画面で、走ってくる2台のクルマが停止したら、Bボタンを8回・Aボタンを8回の順に押す。その後にプレイしたいコース数から1引いた数だけBボタンを押し、スタートする。

例えば、6コースを走りたい場合は、Bボタン8回・Aボタン8回・Bボタン5回を押してスタートすればいいのだ。

★発売当時の評価★

当時のゲーム専門誌による売り上げランキングには入らなかった。レビューなどでも可もなく不可もなく、というような評価で、埋もれてしまったソフトといえよう。ゲームの何もかもが複雑になってしまった現在プレイしてみると、シンプルなゲームも新鮮で、短時間ならば湾曲したコースを走ってみるのもいいかもしれない。

★現在の入手難易度★

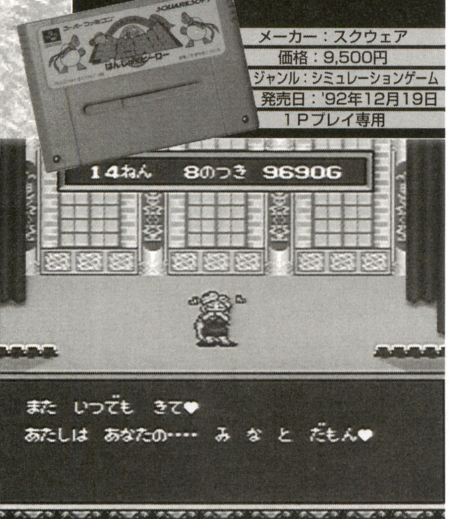
中古ソフトショップに行けば手に入れることができるはず。ただ、そう本数が出ているソフトではないので、ある程度探さなければ見つからないかもしれない。小さなおもちゃ屋さんの奥に眠っているということもありえるかもしれない。

編集部購入価格　1,980円

今月の一本

SUPER FAMICOM

半熟英雄（ヒーロー） ああ、世界よ半熟なれ…!!

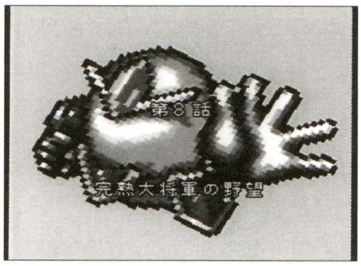


メーカー：スクウェア
価格：9,500円
ジャンル：シミュレーションゲーム
発売日：'92年12月19日
1Pプレイ専用

ギャグ満載！ 掃いて捨ててもまだ余る

『FF』『ロマサガ』などを抱え、現在は大作指向のスクウェアが放った異色作。以前はこんな一風変わったソフトを開発していた。コミカルシミュレーションのこのソフト、プレイして力が抜けることだけは請け合いだ。

ファミコンで発売されたリアルタイムシミュレーションのバージョンアップ版で、章仕立てでストーリーが進み、基本的には各大陸にある城をすべて制圧すればその章をクリアできる。戦闘はボタンの連打が必要で、アクション性がある。キャラの中には“たまご”を所持するものがいて、戦闘時に使えばエッグモンスターとして戦わせることができる。このエッグモンスターやボタン連打の戦闘、ギャグ満載のストーリーが大きな特徴だ。



各章の始めにはこのようにタイトルが入る。さらにCMまであるのだから恐れ入る。

とっつきにくさを極力排除したゲーム内容

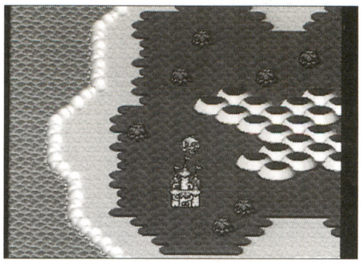
このソフト、元はファミコンソフトとして発売された。シミュレーションの持つとっつきにくさを打ち破るゲームシステム、そして全編にわたり散りばめられている数々のギャグ、というのが最大の特徴だった。シミュレーションゲームという、一般のゲームユーザーや低年齢層のユーザーには敷居が高いジャンルを、わかりにくい数値を減らしたり、ストーリーを章仕立てにすることでRPG的な流れを入れたり、内政などの手間のかかる手順を簡略化したりすることで、初心者でも十分楽しめる内容にしている。

各章でのデモ画面では劇場風の画面の中でキャラが芝居をしている、という設定で進んでいく。そしてオープニングから飛ばしに飛ばしてくれるギャグの数々。主人公がここまで頼りない、と思わせるシミュレーションはほかに見たことがない。敵キャラにしても、どこか憎めない、1本ネジのハズれているような連中が登場する。彼らのやりとりが軽妙でどんなストーリー展開になるのだろう？　という興味をそそられる。

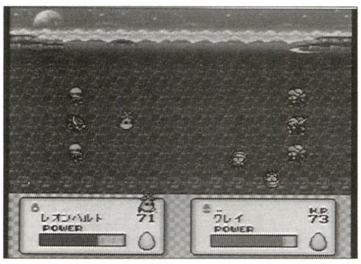
運が頼り？のおおらかゲーム

ストーリー的にはオチャラけているものの、ゲームシステムはしっかりしている。プレイヤーは自軍の将軍を敵の城に向かわせるわけだが、キャラを選択して向かわせたい場所でボタンを押すだけでいい。あとは勝手に目的地に進んでいってくれる。

ただしプレイヤーが指示している間にも、敵キャラが接触したり、自軍の城に敵キャラが接触すると戦闘開始してしまうために、なかなか自分の思うようには進んでくれない。だがこれも、コミカルな作品の中にあって緊張感のスパイスがひとふりといった感じだ。通常戦闘はキャラの能力も関係する



通常のマップはこのように表示される。プレイヤーが指示を出してる間にも敵はやってくるので気が抜けない。



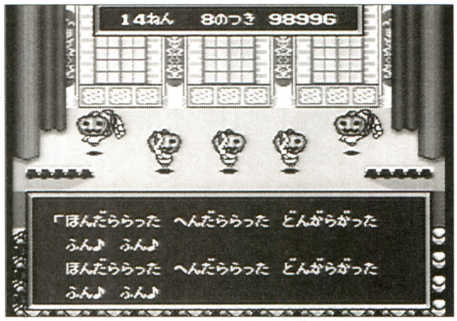
両軍の将軍が対峙しての戦闘。倒された兵士は画面中をぽこぽこと飛び跳ねる。

が、プレイヤーがタイミング良くボタンを連打することで勝敗が決まる。そしてなんといっても戦闘での醍醐味は、“おくのて”、“きりふだ”やエッグモンスターを使っての戦いだ。

“たまご”を持った将軍は4回だけエッグモンスターを呼ぶことができるのだが、これがまた使えるヤツと使えないヤツの差が激しすぎる。例えば、「ハデス」という強力なモンスターと「ハデデス」という激弱なモンスター。この2匹、名前も似てるがグラフィックも瓜二つ。何が違うかといえば、その名の通り「ハデデス」は同じ衣装でも色づかいが「派手」なのだ。

“おくのて”はランダムで出る3種類の中から絶対に選ばなくてはならない。たとえ使えないものでもキャンセルはきかず、運良く敵にダメージを与える技が出れば万々歳。

“きりふだ”も、「カルゲンジー」とはなんぞや？　と思って使ってみれば、全員でローラースケートを履いて攻撃するし、科学忍法ひのとりはあるし、思わず力が抜けるものばかり。といってもやる気がなくなるのではなく、攻撃が外れたりしても“なんだかなぁ～”ですんでしまう雰囲気なのだ。ともかくいい意味で戦闘には緊張感のカケラもない。



お祓いカボチャ・ランプキン。彼らのテンポのずれたお祓いによってたまごの使用回数が元に戻る。

シミュレーションの定番　イベントも？？？

4回使って壊れてしまったたまごを直してもらう、というイベントがある。そこではイナカの安キャバレーにいそうな太めのオネ～チャンが「わたしはあなたの、み・な・と・だもん（ハートマーク付き！）」と途中で帰りたくなるような展開を見せるし、将軍募集では、自己紹介で各能力はわかるものの、かけ声とともにぐるぐると入れ替わってしまうので、どれが誰だかわからない状態で「みぎ・まんなか・ひだり」から選択しなくてはならない。　ストーリー・イベント・戦闘のどれをとってもマジに進むものはナイ！　これがこのゲームの特徴であり、人気の秘密だったのだと思う。肩の凝らないシミュレーションをプレイしたいなら、迷わずこのソフトをオススメしたい。

ワンポイント攻略

◎隠し洞窟を見落とさない

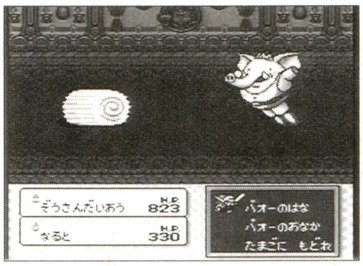
各章のマップ上には、城やたまごを回復してくれる家のほかに、洞窟などがある。こういう洞窟では、運が良ければ、金鉱を発見することもある。資金が重要なシミュレーションでの金鉱発見は大きい。ここは、と思う場所があったら、迷わず武将を派遣しよう。

◎やみくもに連打する必要はない

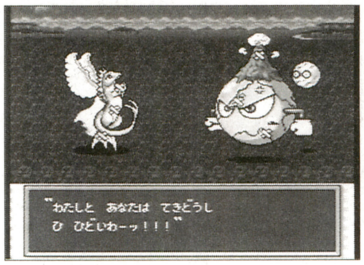
戦闘シーンでの連打。この連打にはタイミングがある。敵・味方のキャラ同士が接触する瞬間に連打をするのだ。このタイミングを覚えて、その時にだけ連打すれば、手が疲れることもないし、効率良く敵を倒せる。

◎“けんのけいこ”をしよう

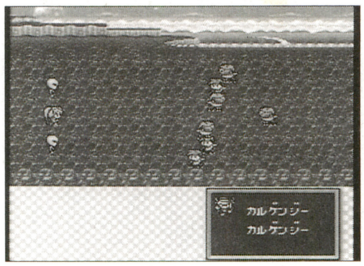
コマンドメニューの中にある“けんのけいこ”。相手に勝てば、少しだけステータスがアップする。面倒くさがらず、けいこに励もう。



エッグモンスター同士の戦い。なるとＶＳぞうさんだいおう。「パオーのはな」、ってねえ…。



ガートルードの攻撃「そして　わかれ」。ちなみにもう1つは「であい」。どんな攻撃なのかはお楽しみだが…後悔することも。



きりふだ「カルゲンジー」。バンダナ巻いてローラースケート履いて。元ネタはなんだかわかりますよね！？

INFORMATION

★ウラ技★

◎隠しＢＧＭが追加される

一度ゲームをクリアして、そのクリアしたセーブデータで再度ゲームを始める。すると“すぎやまこういち氏”のイベントで38～41番の曲が追加されて聞くことができる。

★発売当時の評価★

専門誌の売り上げランキングにもランクインしているしファミコン版からの人気を引き継いでもいたので、評価は高かった。なんといってもシミュレーションを一般のゲームファンが遊べるシステムにした、ということが大きく評価されたのだ。爆発的ヒットにはならなかったが、良質ソフトとして現在プレイしても十分楽しめる。

★現在の入手難易度★

スーファミソフトであり、知名度もあるタイトルなので中古ショップへ行けば、購入できるだろう。ショップによっては若干高めな値段の場合もある。ショップ回りをしてみるといい。

編集部購入価格　980円

MEGA DRIVE

レッスルボール

メーカー：ナムコ
価格：5,800円
ジャンル：スポーツゲーム
発売日：'91年2月8日
２Ｐ対戦プレイ可能

複雑なルールなしの格闘球技がファンを魅了した

サッカー・ラグビー等の球技と格闘技をミックスさせ、複雑なルールを省いたことでユーザーを熱中させたナムコの隠れた名作スポーツゲーム。操作に慣れればより複雑なプレイも可能な操作感も秀逸だ。

球技を格闘技と組み合わせた未来のスポーツゲーム。１チームは１１人からなり、プレイヤーはそのうちの1人を操作する。ゲーム中は、ボールに近い選手に自動的にカーソルが移動し、プレイヤーが操作できるようになる。

基本的には、得点を争うゲームではあるが、得点そっちのけで、ボールを持っていない相手選手をブチのめすことに終始してもかまわない。全８チームから選択してプレイをする。

スポーツゲームのナムコ健在。惜しいメガドライブでの発売

いくらナムコブランドのスポーツゲームとはいえ、一連のファミリースポーツシリーズ以外で、しかもメガドライブでの発売ということで、発売前はあまり話題にはのぼらなかったソフトだった。しかも海外ならいざ知らず、日本では、ラグビーやサッカーの人気はなきに等しく、それに格闘技というこれまた当時マイナーだったジャンルを融合させても話題になるはずはない。

そんな中で、発売できたのは、やはり独自のファンを持つメガドライブ用ソフトだったからだというのが正解ではないだろうか。そして発売後、メガドライブを愛するカルト的ファンから絶大なる支援をうけることになる。

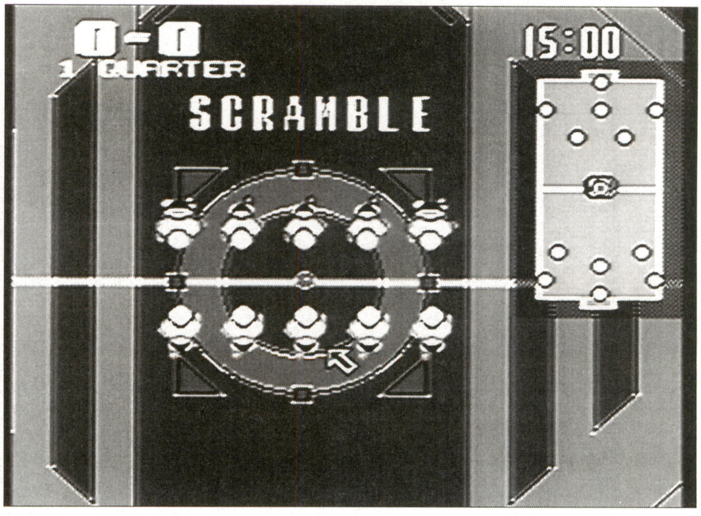
どんなソフトでも手抜きなし、を思わせる操作性の良さ

実際にプレイしてみると、まず驚くのが操作性の良さ。お世辞にも使いやすいといいがたいメガドライブのコントローラーでも十分に操作性の良さは伝わってくる。スポーツゲームの王道をいくナムコならではといえるだろう。

ただ、思うように選手を動かすにはかなり慣れることが必要なのも事実。Ａ・Ｂボタンと方向ボタンの組み合わせでプレイすることになるが、ボタンを押す長さでシュートの勢いや相手への攻撃の威力が変わってくる。状況判断をしながら操作しなければ、あっという間にこっちが倒されてしまう。

ある程度のプレイで操作に慣れてくると、より高度な操作をすることができるようになる、というところがミソで、やり込めば上達が目に見えてくるというスポーツゲームの定石をこのゲームにも見ることができる。

画面が真上からということで見づらい部分もあるが、ナムコのこだわりを見ることができる、今では貴重な１本ではないだろうか。

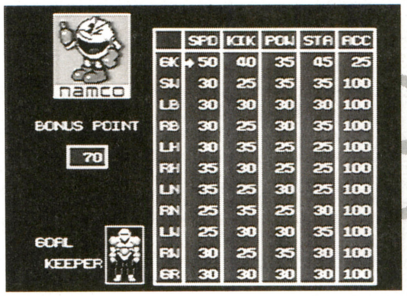


ゲームスタート時の画面。この通り真上から見ているので最初はやりにくいかもしれない。

ワンポイント攻略

チーム・選手の特性をつかむ

各チームはそれぞれが異なる特性を持っている。ジュウドー・テコンドー・ボクシング・カラテ。相手をブッ飛ばすことが重要なこのゲームでは、各チームによる攻撃力が異なるのだ。また、各選手は重量級や軽量級にわかれているので、選手データ画面で事前にチェックすることが大切だ。



	SPD	KIK	POW	STA	ACC
GK	50	40	35	45	25
SW	30	25	35	35	100
LB	30	30	30	30	100
RB	30	25	30	35	100
LH	30	35	25	25	100
RH	35	30	25	25	100
LN	35	25	30	25	100
RN	25	35	25	30	100
LW	25	30	30	35	100
RW	30	25	35	30	100
ER	30	30	30	30	100

選手の能力はポジションによって違う。ボーナスポイントをうまく配分して少しでも強くしよう。

とにかく操作に慣れる

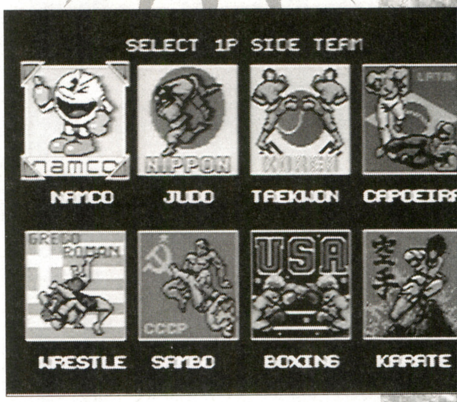
スポーツゲームの場合、攻略法といっても決まったものはなく、プレイヤーによって異なるものだと思う。ただ基本的に大切なのは、まず操作方法に慣れるということ。どのボタンをどういうふうに押せばどうなるか、ということを指で覚えることだ。このゲームは既存のスポーツをミックスしているので独特の操作が必要になる。まず慣れることだ。

相手との間合いを考える

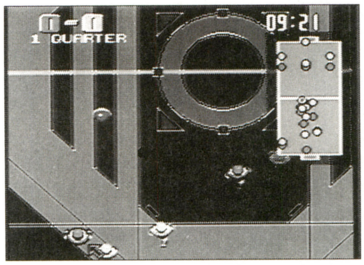
ボールの奪い合いや攻撃を仕掛ける場合には、相手選手との間合いも大切になってくる。攻撃をカラ振ってしまっては意味がない。どのくらいの間合いでどういう攻撃が当たるのかを把握しておけば、面白いように相手を攻撃できるはずだ。この練習にもってこいなのが、バトルロイヤルモードだ。相手選手を全員ブチのめせば勝つというこのモードで、攻撃の間合いをつかむのがいいだろう。

●チーム一覧●

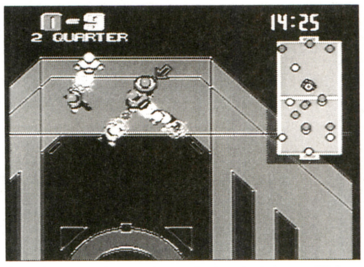
ナムコスターズ
ニッポン ジュウドー ウォリアーズ
コリア テコンドー バトラーズ
ブラジル カポエラ キッカーズ
グレコローマン パワー レスラーズ
ソビエト サンボ ストラグラーズ
USA ヘビー ボクサーズ
ジャパン カラテ スラッシャーズ



チーム選択画面。それぞれに特色があるので、いろいろ使ってみよう。



ボールを投げるのにもタイミングと力加減がある。狙ったところに落とすのは一朝一夕には無理だ。



むやみにタックルしても効果は上がらない。間合いを身につけるのが先だ。

タックルの間合いはこのバトルロイヤルモードで練習。狭い枠の中で心ゆくまでできる。

INFORMATION

★ウラ技★

◎隠しチームでプレイする

チーム選択画面で、Bボタンを押しながら方向ボタンの下を押し続けると、4つの隠しチームが使えるようになる。

◎995のボーナス

1Pリーグモードでチームを選択し、パスワード画面で「MWAKI」と入力する。これで995のボーナスポイントがもらえる。ただし、隠しチームを選択するとこのワザは使えない。

◎サウンドテスト

1P WB LEAGUEを選択して、チームをジャパンカラテスラッシャーズにする。そしてパスワードを「KWGEN」と入力するとサウンドテストができるようになる。

★発売当時の評価★

発売後に人気が出たこのゲームは、メガドライブソフトということもあり、初回出荷本数が少なかった。そのために一時は品切れ状態となり、店がユーザーから買い取る金額も高くなった。買い逃したマニアはショップを探し回ったらしい。その後、再販されたかどうかは定かではないが、メガドライブ自体が下火になり、このソフトも埋もれてしまったといえるだろう。

★現在の入手難易度★

PCエンジンのソフトに比べメガドライブソフトはマニアが多いために、現在でも扱っている店は多い。ただ出荷本数の少ないこのゲームは、中古ショップでも見つからない、という場合もあるかもしれない。東京・秋葉原が有力候補だ。

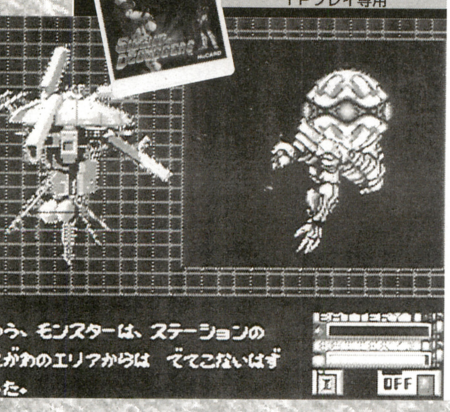
編集部購入価格　1,980円

今月の一本

PC-ENGINE

サイレントデバッガーズ

メーカー：データイースト
価格：6,800円
ジャンル：シューティングゲーム
発売日：'91年3月29日
1Pプレイ専用



“聴覚”を刺激する緊張感、“音”をうまく使った良作

敵が迫ることを、アラームが段々大きく鳴る、という聴覚に訴える方法で示したＰＣエンジン中期の名作。前後左右からアラームが鳴ったときの恐怖は発売当時は斬新で、次世代ハードで続編を期待される１本でもある。

無人宇宙ステーションが舞台の３Ｄシューティングゲーム。１～６までの階層をモンスターを倒しながら進んでいき、モンスターの根源を倒す。宇宙ステーション内は３Ｄで表示され、モンスター接近をアラームによって知ることができる。プレイヤーの持つ武器には弾数制限があるため、ステーション内にある倉庫で補給しながら進んでいかなければならない。途中、仲間からの通信が入ることもあり、緊張感の高いシューティングだ。

“音”という概念をうまく使った演出が光る

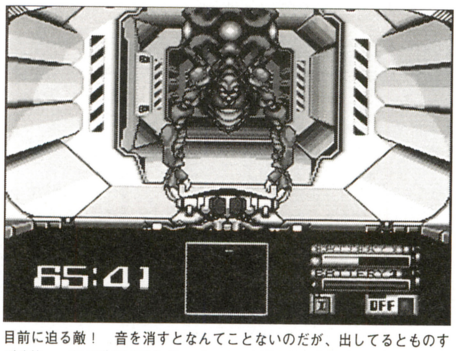
『Ｄの食卓』で知られるワープの飯野氏がよくインタビューで言っている、音(聴覚)を最大限に利用したゲーム。このシステムを使ったゲームが５年も前に存在していた。知る人ぞ知るこのゲームは、当時一部のＰＣエンジンユーザーから絶大なる支持を受けた。

プレイ画面を３Ｄにしたことでモンスターの姿を直前まで隠し、モンスターがプレイヤーに向かって接近してくる様子をアラームが段々大きく鳴る、ということで表現している。アラームが鳴ることで、どの方向から近づいてくるかをプレイヤーに知らせるので、その音の大きさや、距離によって変わる音の間隔の違いを瞬時に判断し、モンスターを倒さなければならない。このときの緊張感が、このゲームの醍醐味といえるだろう。アラームが最大の音で鳴っているときにその方向を向くと、モンスターがアップで襲ってくる、という恐怖を味わうこともできる。特に、２匹以上に囲まれた状態でのアラーム音が凄まじく、この時プレイヤーは間違いなくパニックに陥るだろう。

アラームを聞くことでモンスターから逃げることもできるが、プレイヤーにとって重要な補給エリアを破壊される可能性もあり、逃げてばかりはいられない。コンピュータルームにいる仲間からの通信を聞き、武器をパワーアップしながらモンスターを倒していかなければならない。仲間がコンピュータルームから離れないため、実際頼れるのは自分だけという孤独感が、３Ｄ画面にマッチしていて、より一層緊張感をかきたてている。

無機質なステーション内に出現するモンスターの恐怖

全６フロアからなる宇宙ステーション内は、ＳＦという設定もあり無機質な雰囲気が漂う。延々と続く通路をたった一人で進んでいく孤独感、どこから出現するかわからないモンスターの恐怖、そしてその出現を“音”によって知らせることで、いやがうえにもプレイヤーの精神状態を盛り上げてくれる。モンスターもそれぞれ特徴のある行動パターンをしてくれるので戦略も必要になってくる。かつてなかった“音”による恐怖感をベースに、緊張感漂う世界を体験できるこのゲームは、秀逸だといえる。ただし、本当の恐怖とこのゲームの真のゲーム性は、残念ながらステレオでないと味わえないということに注意する必要がある。



目前に迫る敵！　音を消すとなんてことないのだが、出してるとものすごく怖い。残り時間表示など、プレイヤーの恐怖心を煽る演出がいい。

ワンポイント攻略

武器の使い分けをする

このゲームではプレイヤーが装備できる武器は6種類ある。威力は弱いが弾数はある、威力は強いが弾数が少ない、アーマーとエネルギーを共有する、など、どの武器も一長一短なので、その場の状況をよく考えて武器を使用するようにしよう。特に強力な武器は弾数も少ないので、いざというときのために、使用を極力抑えるようにしたい。またエネルギーを共有する武器は、バッテリールームの近くで使うのがベストだろう。武器の使いすぎでバッテリーがなくなったときにモンスターに遭遇すると、目もあてられないからだ。武器は、その場の状況を考えて使用するのが基本だ。

十字路・三叉路に長くいない

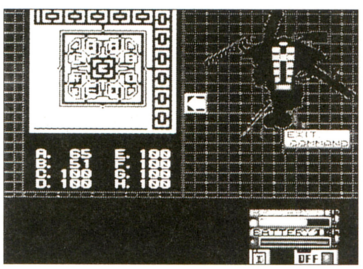
どこからモンスターが襲ってくるのかわからないので、アラームが鳴り始めたら、十字路や三叉路での遭遇は避けるようにする。前後ならともかく、一度に3～4方向から襲撃されてはとてもじゃないが太刀打ちはできない。もしモンスターを追っていてその場所に来てしまった場合は、さっさと移動していざというときのために備えたほうが無難といえる。

応戦する距離を考える

モンスターと戦う場合、センサーが最大に鳴る前に、その方向で応戦準備をしておきたい。前後からモンスターが近づいてくる場合は、音の大きいほうから応戦する。肉弾戦になると、ダメージは避けられない。モンスターの姿が映ったら即攻撃をすること。逃げられる場合もあるが、ダメージを受けるよりはマシだ。余裕があれば引きつけて攻撃という方法もあるが…。

ガン・バッテリールームを守る

各階層にあるガンルーム、バッテリールーム。モンスターにこれらの施設を襲撃されると補充することができなくなってしまう。新しい階層に進んだら、まず補給施設の確認をして、いつもそこに気を配りながら行動するようにしたい。



A～Hのブロックに侵入されるとこのように数値が減る。なんとしてでも守らなければならない。

●武器一覧●

ハンドガン
初期装備の武器。威力はあまりない。エネルギー共有。

モーターキャノン
連射能力が高いがその分補給が大切になる武器。装弾数90発。

メガビーマー
アーマーとエネルギーを共有する武器。威力は高い。

リップショット
いちばんオーソドックスな武器でメインになる。装弾数60発。

グレネードランチャー
威力は絶大だが、装弾数が5発しかない。

ソニックランチャー
大音響を発生させる威嚇武器。威力は弱い。エネルギー共有。

スリープランチャー
モンスターを一定時間眠らせる。あまり使えない。装弾数10発。

プレイはできればヘッドホンを使用する

音によりモンスター接近を知らせるこのゲームでは、外部の騒音による聞き漏らしは命にかかわる。ただテレビのボリュームを上げるだけでなく、ここは万全を期して、できればヘッドホンを使用してプレイしたほうがいいだろう。集中力も高まるし、何よりもゲームの世界に熱中できる。一度は試して欲しい。

INFORMATION

★ウラ技★

◎ステージセレクト&無敵コマンド

パスワード入力画面で、「ワタ？イシ」と入力すると、ステージセレクトができるようになる。

パスワード入力画面で「ササ？モト」と入力するとステージセレクトができて、さらに無敵でプレイすることができる。

◎ショージでプレイ

ゲーム最初の名前入力画面で、なにも入力せずにスタートすると、ショージという名前でプレイすることになる。

★発売当時の評価★

このゲームが出た時期は、PCエンジンソフトにCDロムソフトが登場して、徐々にHuカードからCDロムへと移行していく、その始まりの時期だった。専門誌の評価は高かったものの、一部のユーザーにのみ評価された程度だった。

その後CDロムソフトのビジュアル&生音の前にHuカードは衰退していくわけだが、CDロムに負けないゲームシステムで発売されたこのソフトは、もっと評価されても良かったと思う。

★現在の入手難易度★

PCエンジン自体が終わっているハードといえるので、このソフトに限らず中古ショップで購入するしかないだろう。ましてHuカードとなると、扱っているショップも少ない。見かけたら即購入することを勧める。ハード自体も中古で安いし決して損な買い物ではないと断言できる。Huカードにはまだまだ名作ソフトがワンサとあるのだ。

編集部購入価格　2,980円

FAMICOM

えりかとさとるの夢冒険

メーカー：ナムコ
価格：4,900円
ジャンル：アドベンチャーゲーム
発売日：'88年9月27日
2人同時プレイ可能

同時にプレイできる画期的アドベンチャーゲーム

「えりか」と「さとる」という、2人の兄妹を操作しながら進んでいくアドベンチャーゲーム。2P同時プレイも可能で、しかも双子を別々に独自にプレイすることができるという、画期的なシステムを導入した。

ファンタジーストーリーのアドベンチャーゲーム。基本的には、ファンタジーの世界をマップを移動しながら謎を解き、"時のかんむり"を探しだす。プレイヤーは「えりか」と「さとる」という双子の兄妹を操作しながらプレイをする。1Pプレイの場合は場面によってえりかとさとるを使い分け、2Pプレイの場合は、それぞれが独自のマップを移動しながら同時進行で進んでいく。同時プレイで別行動できるというのは、アドベンチャーゲームでは画期的なことだった。

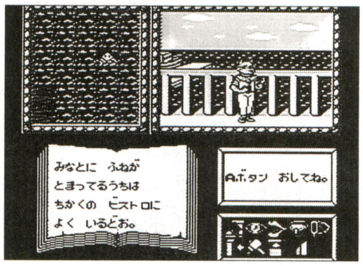
このゲームをより楽しむには2Pプレイ

このゲームが発売された年は、まだスーファミも登場しておらず、PCエンジン・メガドライブが少しずつ幅をきかせ始めたという時期だった。といっても主流はまだファミコンであり、ナムコはファミスタを始め、ナムコクラシックなどでスポーツゲームはナムコ、という地位を築いていた。

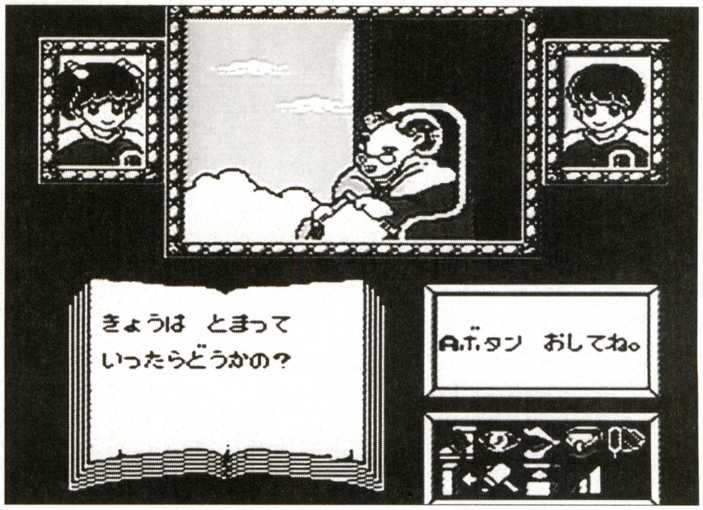
そんな中でアドベンチャーというジャンルを発表した、ナムコとしては意欲的な作品がこのゲームだった気がする。

内容的には、ごくオーソドックスなマップ移動型のアドベンチャーゲームで、シナリオはファンタジー系。低年齢層向けに作ったということもあり、内容的には単純明快なゲームといえる。

「えりか」と「さとる」を操作するこのゲームでは1Pでプレイした場合、場所によってはセレクトボタンで2人を使い分ける必要がある。このゲームの最大の特徴である2Pプレイの場合、それぞれが独自のマップを移動しながらゲームを進めていくのだが、片方が建物などに入ると、もう片方は強制的にそのイベント画面に切り替わってしまうことになる。このシステムのおかげで、どっちが早くイベントを見つけられるか、という対戦ゲーム的な楽しみ方もできる。イベント画面でもカーソルを交替で移動させて画面を調べるのだが、相手に重要アイテムを見つけられるとなぜか悔しい。協力してゲームを進める中での対抗心をかきたてられるゲームなのだ。



片方がイベントに入るとこんな感じ。えりかちゃんはのんびり海水浴ですか…。

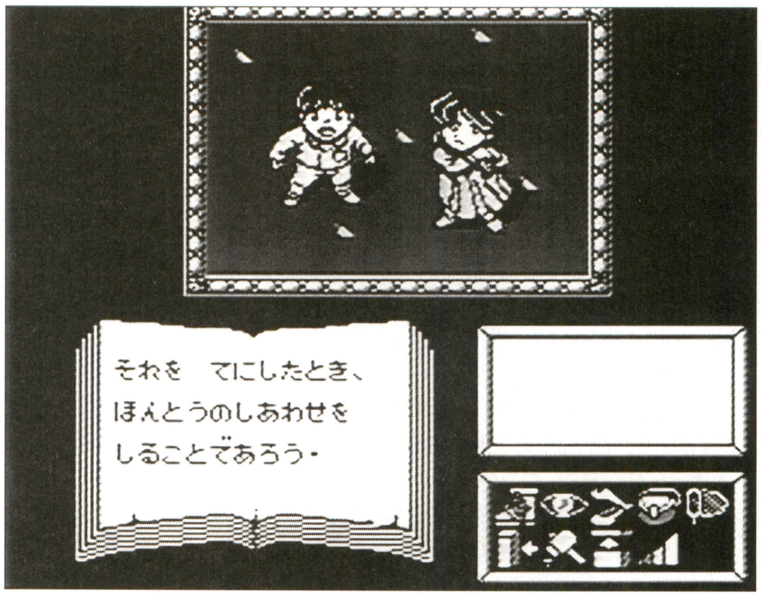


2人同時にイベントに入ると内容が変わるものもある。単独行動ばかりでなく、協力も必要だ。

別行動による分業プレイも新鮮

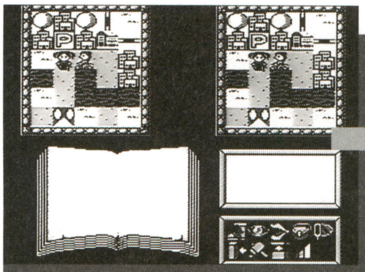
ゲーム中ではヒントが少なく、次になにをしていいのかがわからなくなることがある。だが、この欠点も２Ｐ同時プレイで協力しあうことにより、そう苦にはならない。２人が別行動できるという最大のメリットを生かし、お前はそっち、俺はこっちを進んでみる、といった変わった楽しみ方ができるのが楽しい。

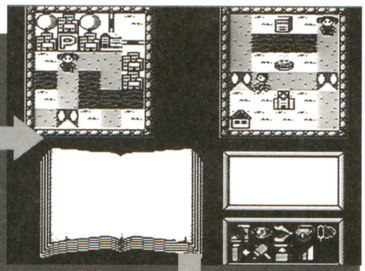
対戦型プレイ・２Ｐ協力プレイのどっちでも楽しめるこのシステムは、まさに画期的なシステムであり、機会があったら、ぜひ一度はプレイしてもらいたいゲームだ。あまりに画期的すぎたのか、後継作といえるものはいまだにない。特にメーカーさんにプレイしてもらいたい、と個人的には思った。

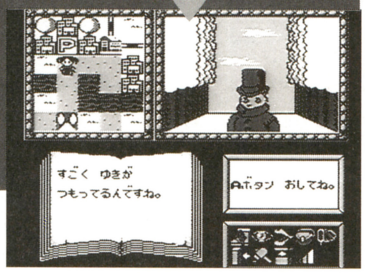


全体的に物語は宮沢賢治調だ。擬人化された動物や「ほんとうのしあわせ」などの言葉が懐かしく感じられる。

別行動時の画面の移り変わり


まずは二人とも同じ場所にいるところ。駐輪場から自転車に乗って出発だ。


左がえりかちゃん、右がさとるくんの画面。さとるくんだけが動くとこのように変わる。



そしてさとるくんが先にイベントを見つけてしまった。ぼやぼやしてると出番がなくなる。

ファミコン円熟期突入の1988年

ファミコンソフトもそろそろ円熟期を迎える１９８８年には、『ドラクエⅢ』や『ファイナルファンタジーⅡ』が発売されている。

ＰＣエンジンでは初期の名作シューティング『アールタイプⅠ・Ⅱ』が発売され、その勢力を伸ばしていく予感を感じさせる年でもあった。全機種のアドベンチャーゲームを見ると、さして目立つようなタイトルは発売されておらず、この『えりかとさとる～』の新システムはその中では際立っていたといえるだろう。

ワンポイント攻略

アドベンチャーゲームとしてオーソドックスな作りのこのゲームでは、行き詰まったら、とにかく行ける場所へ行き、あらゆるコマンドを試してみるというのが最大の攻略方法といえるだろう。２Ｐプレイの場合は、手分けして行ける場所へ行き、同じくコマンドを試してみる。また、カーソルを動かして画面を調べることもできるので、隅から隅まで調べまくる、ということも忘れずに…。途中に出てくるクイズなどのイベントは、同じ問題が出る確率が高いので、何度かプレイすることで突破できるだろう。あくまでも雰囲気を楽しむ、世界を楽しむという感じで気張らずにプレイして欲しい。

INFORMATION

★発売当時の評価★

なんといってもあのナムコのアドベンチャーゲーム、ということで雑誌もユーザーも注目はしていた。発売後も、ゲーム雑誌の売り上げランキングで20位前後に位置していたのだが、アドベンチャーで２人プレイというシステムが受け入れられなかったからか、それ以上ランクは上がらなかった。とはいえ、２Ｐ同時で、別行動ができるという画期的なシステムは、現在でも通用する手法だと思う。

★現在の入手難易度★

もはや絶滅した、といっていいファミコンのソフトだけに、新品はおろか、中古を扱っている店は少なくなってきた。マニアの行くような店に行けば、見つけることができるかもしれない。東京・秋葉原などは有力候補だろう。

編集部購入価格　380円

元気印読者コーナー 愛さえあれば

読者の皆さんの懐かしのゲーム

新創刊の『ユーズド・ゲームズ』に、さっそく読者コーナーが開設されます。その名も「愛さえあればだいじょーぶ！」 私、奥山が担当させていただくことになりました。どうぞよろしくお願いします。

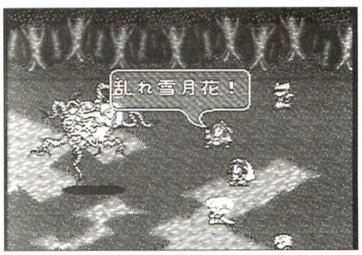
今回は、当たり前ですが読者の皆さんからのお便りはありませんので、各コーナーの紹介と、その趣旨に沿って私が選んだソフトの話などをしたいと思います。皆さんが投稿する際の参考にでもなればいいんですが…。

それでは、昔のゲームに対する熱い思いを語って、皆でこのコーナーを盛り上げていきましょうね！

おしえてあげたい

そうです。１本くらいありませんか。周囲の理解がなかなか得られないんだけど、自分にとっては凄くいいゲームなんだっていうのが。少しでも愛情を注げる要素があるならば、ゲームって「名作」になるんですよね。いや、あくまでも本人にとってなんですけど。

そんな魅力に取りつかれてしまったソフトをぜひ教えてください。皆さんが情熱を注いだソフトを、長所短所とりまぜて、埋もれた佳作を発掘していこうというコーナーです。



この技をひらめいたときの喜びはひとしおの「乱れ雪月花」。「テンプテーション・見切り」も嬉しい。

ロマンシング サ・ガ2

このゲームは私が生まれて初めて「クリアできた」RPGで、さらに、同じものを３回もプレイしたという唯一のゲームです。

私がそれまで他のRPGをクリアできなかった理由は、「戦闘がかったるかった」からです。経験値稼ぎのために、ひたすら戦闘を続けなくてはいけないシステムがどうしてもだめだったんですよ。やってるうちに戦闘を義務だと感じてしまって。なにしろ私は、クリアするのに最低限のレベルがあればいいと思ってる人ですから。

ところがこのゲームに経験値という概念はありません。ロマサガ２では、必殺技を戦闘中にひらめくというアイディアを取り入れたため、技を覚えるためには逃げてなんていられなくなったんです。しかもひらめくときの「ピコーン」という音！　これが鳴るのを待ち続け、鳴ったら鳴ったで「何の技だっ」と目を凝らして一喜一憂。

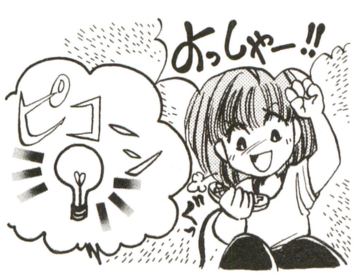


イラスト　藤井寺　朔水

この戦闘システムがロマサガ２を好きになった最大の理由です。が、実はもうひとつ、私の好みにぴったりくる要素があったんです。それは「歴史」。

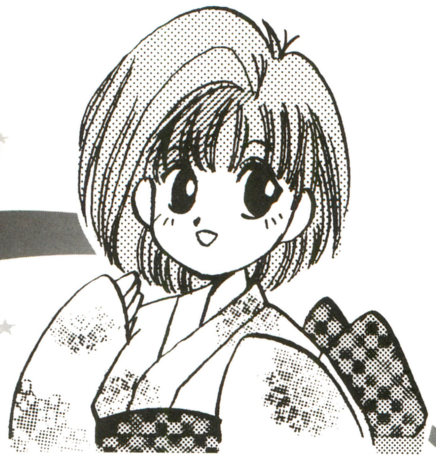
ロマサガ２のシナリオは、小さいイベントが集まって全体としてひとつの国の歴史を追ってますよね。私は年表なんかがどーんと出されて、「作品で描いているのはその一部。残りは各自が想像してね」っていうのにくらくらきちゃうんですよ。

このゲームの最後で、数百年分の代々の皇帝の記憶を持った最終皇帝が、酒場で吟遊詩人の歌う伝説を聞いています。でも、人々にとっては伝説の出来事であっても、最終皇帝にとってそれは伝説じゃなく、「自分の記憶」なんです。この人は今までの皇帝の様々な想いを抱えたまま、これからどうやって生きていくのだろう…そんなことを思っては今までの歴史をしみじみと振り返ったりして。

さて、誉めてばっかりのようですがちゃんと不満もあります。例えば、話の進め方によってある地方の時間が止まってしまうとか、どうしても必要なイベントが、いつまでたっても出てこないとか。で、これが３回目の、攻略本を買って最も効率の良い進め方をしようと思ったときなんで、泣き笑いですよ。何のために本買ったんだか。あとは、なんとなくアクがないかなあ、というところ。どうもこのゲームに盲目的な愛を注げないんですよね。

でも、特にこれといって好き嫌いが分かれるほどの個性があるわけでもないので、それなりに受け入れられそうです。永遠に１番にはなれなくてもね。

だいじょーぶ!



に捧げる愛を受け止めます!

あるジャンルに花束を

このコーナーでは毎号違うテーマを用意して、皆さんイチオシのソフトを募集します。

テーマに沿った部分の出来が良ければ、あとはもうどうだってかまいません。全体評価となるとばっとしないけれど、あそこだけは良かったと思うのになあ…などと思い出されるものがあったら即、チェックです。

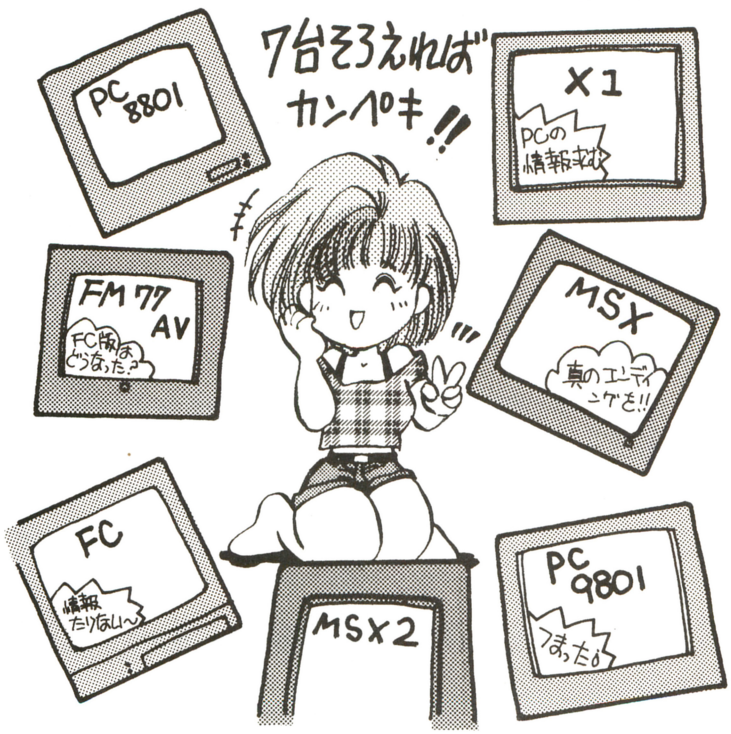
さて、そんなわけで記念すべき第1回の募集テーマは次の通り。

「ゲームシステム・ファミコン編」

RPGでもシューティングでも何でもいいですが、機種はファミコンに限定します。数あるファミコンのソフトの中で、あなたが選ぶベストなゲームシステムを持ったソフトはどれでしょうか？　どんなソフトに人気が集まるのか、楽しみに待ってます。

また、次はこんなテーマを扱ってほしい、なんていう希望もあったら送ってくださいね。

さて、このテーマに沿って私が選ぶとしたら、これはもう、文句なしの1本です。他に思いつきません。こだわりのそのソフトの名は…。



『ディーヴァ　ナーサティアの玉座』です。基本的には惑星を制圧し統治していくシミュレーションゲームなのですが、惑星の制圧の方法はアクションゲームという一風変わったシステムでした。しかもさらに特徴的なのが、このゲームは全7機種（PC-8801、X1、FM77AV、MSX、MSX2、FC、PC-9801）での発売であるということ。同じ世界の中で7人の主人公がそれぞれのストーリーを辿っていき、他機種の主人公から協力を受けながら進みます。ですから、他の機種をプレイすると違った側面から物事が見られたり、自分のストーリーに関するヒントが得られたりします。そのために、自分の持っていない機種を持っている友達を探して、情報を交換する楽しみがありました。今ならば1本のソフトで、数人から主人公が選べるというゲームは珍しくありませんが、この当時で同様のことを考えたのは凄いと思います。

ストーリーもインド神話がベースになったものでよく練られていました。肝心のゲーム性となると今一つなのですが、あくまでもシステムでの評価ならこのゲームが最高だと思います。また、システムとは関係ありませんが、音楽にやがてアクセスで成功した浅倉大介を起用しているところなども、先見の明があったという感じでしょうか。

惑星制圧戦は完全にアクション。2人プレイも可能です。

マインドシーカー おそるべし

赤津みづは

おたより まってます!

「おしえてあげたい」500字程度。「あるジャンルに花束を」「ゲームの難所」100字程度。「あなただけの名場面」200字程度。「子羊たちの沈黙」50字程度。いずれも対象となるソフト名などを忘れずにね。イラストも募集してます。

〒104東京都中央区新富1-8-11東新ビル
KTC キルタイムコミュニケーション
『ユーズド・ゲームズ』読者コーナー係

あなただけの名場面

長いことゲームをやってると、時々はっとするような名場面に出くわすことはありませんか。

懐かしいゲームの中で、そんな、今でもふと思い出す名場面を募集。感動的で思わず涙したものでも、あまりのおかしさに抱腹絶倒した場面でも、呆れて開いた口が塞がらなかった結末でも、何でもありです。あなたが感じた、あなただけの名場面を送ってください。もちろん、ソフト名と詳しい状況も明記してくださいね。

さて、私にとって最も印象的で今でも鮮明に覚えている場面といえば、これはやはり『メトロイド』のラストでしょう。ファミコンディスクシステムで発売されたソフトで、アクションゲームです。これは作品自体もかなりの名作でしたけれど、何より衝撃的だったのは「主人公が実は女性だった！」という事実が最後に明かされたこと。しかもこれが、その場面を見るためには一定時間内にクリアしなくてはいけないという制限付きなんですよ。

女性キャラが主人公というゲームは、ほんのわずかの差で先に発売された『ワルキューレの冒険』くらいだったので、まさかあのごついサイボーグ戦士サムスが女性なんてオチがついているとは思ってもみませんでした。今なら女の子が主人公なんて全然珍らしくないんですけどね。あの当時はまさに「衝撃」でした。おそらくプレイヤーの誰も予想してなかったんじゃないでしょうか。「ふっ、そんなもの最初からお見通しだったさ」とか言ってる人がいたら、尊敬しちゃいますよ、ホントに。

ゲームの難所

難所です。そのまんま。たまーにありませんか？　「どうやってクリアしろってんだ!?」と言いたくなる難しさを誇るソフト。いや、わかってますよ、世の中にはそれを楽々と解決しちゃう人もいるんだってことは。でも、反射神経や動態視力なんていうゲームに必要な才能には、当然個人差ってものがあるわけでして…。って、あ、私がシューティング苦手なのがばれますね。

だから、自分が感じた「難所」でいいと思うんです。アクションが苦手な人、謎解きが苦痛な人、どんなところでつまってしまうのか聞かせてほしいと思います。

私にとっての難所は「グラディウスIII」…だったと思うんですが、最終面で、いきなりスクロールのスピードが速くなって、次々にシャッターが閉まっていくってゲーム、これでしたよね。「あれ、なんか速くなった。あ、嘘、やめて、うあああああ」。ちゅどーん…アタマ真っ白心臓ばくばく。まさに、どうしろっていうの？　でした。ふう。だから苦手なんですってば。

子羊たちの沈黙

ユーザーという名の子羊さんたち、与えられた運命にただ黙って従うだけじゃなく、言いたいことははっきり言おうではありませんか。

ということで「子羊たちの沈黙」というコーナーです。今でも気になるんだけど、どうしても納得いかないんだよねアレ、というような疑問や不満。ぜひぜひ、当コーナーにお寄せください。ソフトの出来映え、システムやストーリーに限らず、キャラに関する事でもいいんじゃないでしょうか。できればこれは、「一言」っぽい形式でいきたいと考えてます。ただ、あんまり悪口大会みたいにはしたくないんで、節度を持ったご意見、お願いしますね。

※　※　※　※　※　※　※

さて、第1回目の「愛さえあればだいじょーぶ！」いかがでしたでしょうか？　次号からは皆さんからのお便りを元に構成していきますので、ふるってご応募くださいね。詳しいことはこのページの左側に記載してありますので、そちらを参照してください。

それでは、また次号でお会いしましょう。

大好評発売中

Pocket Books ポケットブックス第1弾

ポケットモンスターを遊びつくす本

愛知県　夏目徳道くん

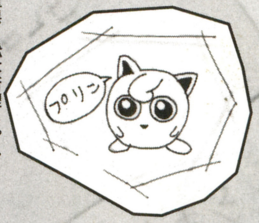
山口県　山本哲史くん

東京都　河井久和くん

大阪府　原田伸也くん

青森県　綱川桂輔くん

東京都　吉田司くん



三重県　松本新理ちゃん

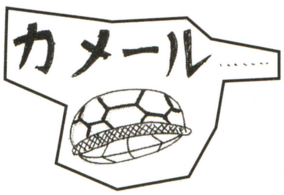
たくさんのおたよりありがとう！

長野県　松永結樹くん

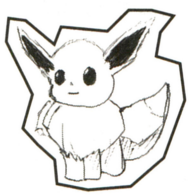
※このページでのイラスト掲載者にはオリジナルテレホンカードをプレゼントします。（まだカセットが当たったわけじゃないよ）

（7月1日現在　なんと470通）

発売以来、大好評の「ポケットモンスターを遊びつくす本」。巻末のプレゼントにたくさんの応募ありがとう。締め切りは7月25日だから、これから厳選な抽選のもとでラッキーな当選者を選びます。残念ながらここでは発表できないけど、次号でかならず当選者を発表するからね。当選者には、8月の中旬にカセットが届くと思うから楽しみにまってててね。



茨城県　川上隆弘くん



北海道　梅田大資くん

プレゼントの当選者発表はいよいよ次号で！

神奈川県　政田悠介くん

遊びつくした者だけが知っているポケモンのすべてが満載!!

好評発売中

ゲームをクリアしてから真の戦いが始まる。
図鑑を完成させるための禁じられたテクニックとは？
あえて2つにわけたパッケージの謎とは。
誰にも負けない究極のパーティーを育てる。

ポケモンマスターになるためのトレーナー必読の書。

A6判／132ページ／380円
★赤の本・緑の本同時発売
★極秘袋とじデータ付

編集・発行　KTC キルタイムコミュニケーション
〒104　東京都中央区新富1-8-11 東新ビル
TEL 03-3555-1201　FAX 03-3555-1203

発売　マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル
TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208

PRESENT

ユーズド・ゲームズ読者プレゼント

「ユーズド・ゲームズ」の創刊を記念して以下の商品をプレゼントします。ご希望の方は、アンケートハガキに必要事項を記入の上、お送りください。締め切りは、9月末日（消印有効）です。中には入手しにくいものもありますので、この機会にふるってご応募ください。

当選発表は次号で行なう予定です。

●NEWファミコン本体（新品）

1名様

●メガドライブ2本体（新品）

1名様

1名様

ラブクエスト
SFC版（中古）

1名様

川のぬし釣り 自然派
PC-E版（中古）

1名様

ミステリューム
GB版（中古）

1名様

東方見文録
FC版（中古）

1名様

アイドル八犬伝
FC版（中古）

1名様

ソウル&ソード
SFC版（中古）

★ 次 号 予 告 ★

特集1

超マイナーゲーム特集

だれも知らないソフトを密かに楽しむ

知る人も知らない秘められたソフトは、まだまだたくさんある。秋の夜長に誰にも言わず、一人で楽しむ秘密のゲーム。そんなソフトを、編集部が総力をあげて発掘！

特集2

ゲームボーイ対戦ゲーム特集

どーやって対戦するんだ？ このゲーム!?

『信長の野望』のようなシミュレーションゲームさえも「通信対戦」させてしまったゲームボーイ。いったいどうやって対戦させるのか首をカシゲさせるものも多い。誰もが見逃していたゲームボーイ対戦ゲームの楽しさにスポットをあてる。

特集3

名作シューティングゲーム特集

まだまだ遊べる名作シューティング

「よけて、撃つ」という単純さゆえに、早期に限界を極めてしまったシューティングゲームこそ、現在より過去に価値ある作品が多い。黄金期を極めたものから亜流まで、今でも遊ぶものを魅了するソフトを今一度見つめ直す。

※記事内容は都合により変更になる場合があります。

季刊「ユーズド・ゲームズVol.2 秋号」は

10月31日発売予定

季刊 ユーズド・ゲームズ

ユーズド・ゲームズVol.1夏号　第1巻第1号
1996年7月31日発行　定価780円（本体757円）

■編集・発行
KTCキルタイムコミュニケーション
〒104　東京都中央区新富1-8-11 東新ビル
編集部　TEL 03-3555-1201　FAX 03-3555-1203

■発売
マイクロデザイン出版局
〒104　東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル
販売部　TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208

STAFF

発行人	高橋清一
編集長	小泉俊昭
編集部	引地幸一
	中村　満
	津田清和
	奥山美雪
A　D	石井敏昭
デザイン	ブラフマン
編集協力	M2
	岩田一人
	冒険企画局
	ヘッドルーム
	プロスペック
	市川和久
	岩本紀彦
販売	長谷川安次
	堀　秀郎
	三好　貴夫
印刷	大日本印刷株式会社

禁無断転載
© MICRO DESIGN © Kill Time Communication

ISBN 4-944000-39-1

●面白かった記事（３つまで）

●つまらなかった記事（３つまで）

●どんな記事が読みたいですか？

●この本を購入した理由

●復活させたいゲーム機・パソコンは？（いくつでも）

その理由

●一年間にどのくらい中古ゲームソフトを買いますか？

（　　）本・合計（　　）円ぐらい

●この本をいつどこで買いましたか？

（　　）月（　　）日ごろ／場所〈最寄り駅名　　〉

1.書店（　　）　2.パソコンショップ（　　）　3.その他（　　）

●次の号も買うと思いますか？

思う・思わない（理由　　）

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

●欲しいプレゼント商品名

キリトリセン

POST CARD

50円切手を
貼って下さい。

104-□□

東京都中央区新富1-8-11 東新ビル
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.1 アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム 職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かった中古ゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

激戦区、秋葉原で静かなる闘志をメラメラと燃やしている店

フリージア
1号店

東京都千代田区外神田3－16－16
TEL　03－3251－4344
営業時間10：00～19：00(年中無休)

気合が入ったノボリが目印のお店

ここは秋葉原。駅前の実演販売に見入っている場合じゃない。カメラマンさんとの待ち合わせがあるのだ。約束の時間まであと数分、早くフリージアさんへ行かねば。ダッシュしようと思っても人が多くて、なかなか前へ進めない。ちょっと遅れて到着したけど、カメラマンのKさんはニコって笑ってくれた。よかったよかった。

この辺りは秋葉原の中でも特にゲームショップが多い激戦区である。そんな中で店頭に立てた黄色と青色の旗が一際目につくショップ、それがこの「フリージア1号店」さんだ。なんといっても、旗に書かれているコピーがたまらない。「持って来い。買ってやる！！」だ。5年前のオープン以来、さすが激戦区秋葉原で商売し続けているだけはある。

この自信たっぷりな発言は、お客様にはうれしいかぎりじゃないか。ではさっそく、入り口を挟むように2台置かれた「ときメモポスタードリーム」マシンをくぐり抜け店内へ。

まず1階。ここにはスーパーファミコンや新世代機の新品と中古が、およそ300タイトル。売れるソフトの8割がサターンとプレイステーション、だそうだ。2階はパソコンの中古ソフトコーナー。こちらは500タイトルくらい。2階の階段の所にも「天下無敵フリージア」の旗が！

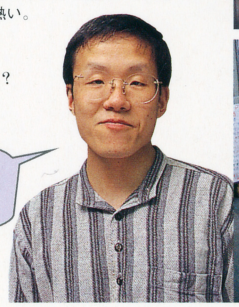
場所柄、客層は複数の機種を持つヘビーユーザーが多いという。整然と陳列されたソフトたちが、彼らに熱い視線を投げかけている。「日本一安いをうたい文句にやってますから」、と語る店員の高垣さんの目は優しさの中にも燃えるものがある。確かにここ秋葉原では、生半可な気合ではやっていけないのであろう。なんだかお客様と勝負しているような気合を感じた。

ハデさはないが、真っ赤に燃えた炭のような力強さを感じる「フリージア1号店」。やけどしそうな気迫である。

にぎわう秋葉原でこの旗を見つけたらフリージア。お店の気合はコレに象徴されている。

ヘビーユーザーで終日ごったがえす店内。それを見守る店員さんの目は熱い。

店内に並ぶソフトたち。意外な掘り出し物も見つかるかもしれない。


Q ゲームはお好きですか？
「大好きですね。特にシミュレーションとRPGが好きです」
店員の高垣さん
目指すは秋葉原一！ 日本一！！ 天下無敵だ！！！

PRICE情報

「日本一安い」のうたい文句どおり、スーパーファミコンの旧作は1,000円程度からと激安だ。
その他、PSの中古ソフトは1,500円から。NEO GEOの旧作も安い。
また、ファンには垂涎のPS「ときめきメモリアル 限定版」の中古もあったぞ。

SERVICE&SYSTEM

スタンプなどのシステムは特になし。高価買い取りと低価格提供がサービスなのだ。

※フリージアさんはここ1号店以外にも、パソコン関係を取り扱う3号店と5号店がある。ただしこの夏に1号店もパソコン関係に移り、かわりに2号店がゲームソフト関係のお店としてオープンする。場所は1号店の近くです。

※取材は'96年6月8日に行いました。

広さ、品揃え爆発！スーパーメディアショップの看板に偽りナシ

ドキドキ冒険島
川口グリーンシティ店

埼玉県川口市根岸３１８０
ＴＥＬ　０４８－２８３－６６２６
営業時間１０：００～２１：００(木曜〈不定休〉)

こんなお店が近所にあったら困りません！

蕨駅前の道を車で飛ばすと、目前に大きな建物が迫る。そうここがグリーンシティだ。実はこの建物、ジャスコとその他のお店の集合体（この集合体をグリーンシティと呼ぶそうな）。ここに来れば大体なんでも揃いそうな雰囲気。「ドキドキ冒険島」はここの３階にあるのだが、エスカレーターを上がってビックリ。広い広い、大きいぞこのショップは。ちょっと圧倒されそうになったが、ここはキリリとフンドシ締めていざ店内へ。入り口に置かれたキャラクター「ドキドキ王子」に心の中でコンチハと挨拶すれば、レジ向こうで店長代理の三枝さんが笑顔で迎えてくれた。

「いやー広いですね」と挨拶もそこそこに私。「ええ、常時３,０００タイトルくらいはありますよ」と三枝さん。ホント、この品数は秋葉原のゲームショップに負けてない。全体を占める構成は、中古が５割、新品が３割、あとの２割は本やハード関係など。スーファミが多く、次いで次世代モノ。ＰＣエンジンなど旧世代機（？）のソフトもあるのでマニアはチェックかも。パソコンソフトや攻略本、雑誌関係も相当数あるのがうれしいね。

オープンは昨年の１１月。以来、ヘビーユーザーだけでなく、ライトなファミリーにも愛されている。このお店では、マリオ、ボンバーマン、ドンキーコングなどが定番商品で、最近は鉄拳２、首都高バトル、ドラゴンボールものが人気だそうだ。家族でジャスコでのお買い物ついでに、子供がねだることが多いせいなのかな。

「川口には美人が多いんですよ」と言う三枝さんは、続けてこう語った。「最近はお客様の目も高まっています。安ければ売れる時代は終わりましたね」。質の時代…メーカーに期待をかける三枝さんの言葉は、私たちの声を代弁してはいまいか。もちろんそれは私を含めたユーザーも一番感じているトコロだ。まさに未来のゲーム業界はドキドキもんの冒険島である。

見よ、この広さと品揃え！　ディスプレイは「スポーツ」→「サッカー」などとジャンルの中でさらに細分化され探しやすくなっているぞ。

店長代理の三枝さん（中央）と店員さん　品揃えの多さもサービスです！

PRICE情報

取材時に、セガサターンの旧作ソフトセール（新品）を行っていたぞ。これを機に購入してみては？
パンツァードラグーンが2,980円
魔法騎士レイアース　リグロードサーガ
真説夢見館の物語　などが1,980円
バーチャファイターRemix
シャイニングウィズダムが1,580円
ワンチャイコネクションが980円とお買い得だ。

※取材は'96年6月7日に行いました。

個人的にはどんなゲームがお好きですか？

「ＲＰＧやパチンコゲームですね。最近は忙しくてＲＰＧは毎日１０～１５分くらいしかできませんけど。そう言えば昔、遠足中に抜け出してインベーダーをやって先生に怒られました（笑）」

SERVICE&SYSTEM

入会金２００円で会員カードと１,０００円で１スタンプのカードがもらえる。会員になると中古ソフトが１割安く買えるぞ。それから、ハイパーオリンピック大会を予定しているそうだ。詳しくはお店に聞いてほしい。

USED GAMES 1996 VOL. 1
日本初の中古ゲームソフト専門誌 ユーズド・ゲームズ Vol.1 1996
総力大特集　500円で1カ月遊べるRPG
平成８年7月31日発行第１巻第１号　発行人：高橋清一　編集人：小泉俊昭
編集・発行　KTCキルタイムコミュニケーション　〒104 東京都中央区新富1-8-11東新ビル　TEL03-3555-1201 FAX03-3555-1203
発売　マイクロデザイン出版局　〒104 東京都中央区新富2-4-5NK新富ビル　TEL 03-3206-1641(販売) FAX 03-3551-1208
定価７８０円（本体７５７円）
ISBN4-944000-39-1 C2076 P780E

Printed in Japan
© Micro Design/Kill Time Communication